2 CD

CLICK!

NR 8/2004
nr indeksu 351555
ISSN 1509-0558
13 lipca 2004
8.90 zł (w tym 7% VAT)

PEŁNA WERSJA:

URBAN CHAOS

Poziom przestępczości na ulicach osiągnął stan krytyczny. Tylko silna... kobieca dłoń może pokonać tabuny miejskich oprychów!

Soldiers: Heroes of World War II

Podobał ci się Commandos? Tym razem zabawa będzie wymagała większej zręczności

Joint Operations

Przeładuj karabin, wezwij wsparcie lotnictwa... i wygraj kolejną wielką wojnę!

Mroczne Wieki

Oto strategia turowa, która przejmie koronę po słynnym Europa Universalis...

The Suffering

Czy zastanawiałeś się, jak można spędzić ostatnie dni przed... egzekucją? Bezczynne siedzenie nie jest najlepszym pomysłem, zwłaszcza gdy w pudle pojawiają się goście z piekła rodem!

THIEF DEADLY SHADOWS

Siódme: nie kradnij?



Shrek 2 • Lords of the Realm 3
The Westerner • True Crime

+ megaporadnik do strategii RPG roku

Spellforce: Zakon Świtu

FABULARNA GRA STRATEGICZNA W ŚWIECIE FANTASY

SpellForce

Zakon Świtu



Stwórz swojego bohatera lub skorzystaj z postaci, które przygotowali dla Ciebie twórcy gry. Jednocześnie możesz mieć pięcioro głównych bohaterów, każde o dowolnie wybranych cechach. Jeśli Twoje marzenie to wojownik rzucający zaklęcia - możesz go przywołać do życia!

Zdobywaj doświadczenie, wykonując zadania zlecone przez ponad stu Bohaterów Niezależnych. Awansuj, dzięki czemu otrzymasz więcej zdolności, czarów i mocy.

Dbaj o swoich bohaterów, kupuj dla nich broń, mikstury i inne przydatne przedmioty.

Skorzystaj z dowolnych ustawień kamery. Możesz m.in. wybrać opcję bardzo przybliżonego widoku lub widok izometryczny!

Wygrasz, jeśli stworzysz armię i rozbudujesz swoją osadę!

Każda z sześciu ras dostępnych w grze posiada jednostki o unikalnych zdolnościach i specyficzne budynki.

Kliknij i walcz - unikalny system wydawania poleceń, dzięki któremu dowolny rozkaz wydasz w kilka sekund, bez pomyłek ani opóźnień. Teraz możesz zebrać tyle zaklęć i specjalnych umiejętności, ile zechcesz. Walka i tak będzie przyjemnością!

Najpiękniejszy świat, jaki przyjdzie Ci uratować!







Już w sprzedaży!



NIECODZIENNIE DOBRA GRA
NIESPOTYKANIE NISKA CENA!



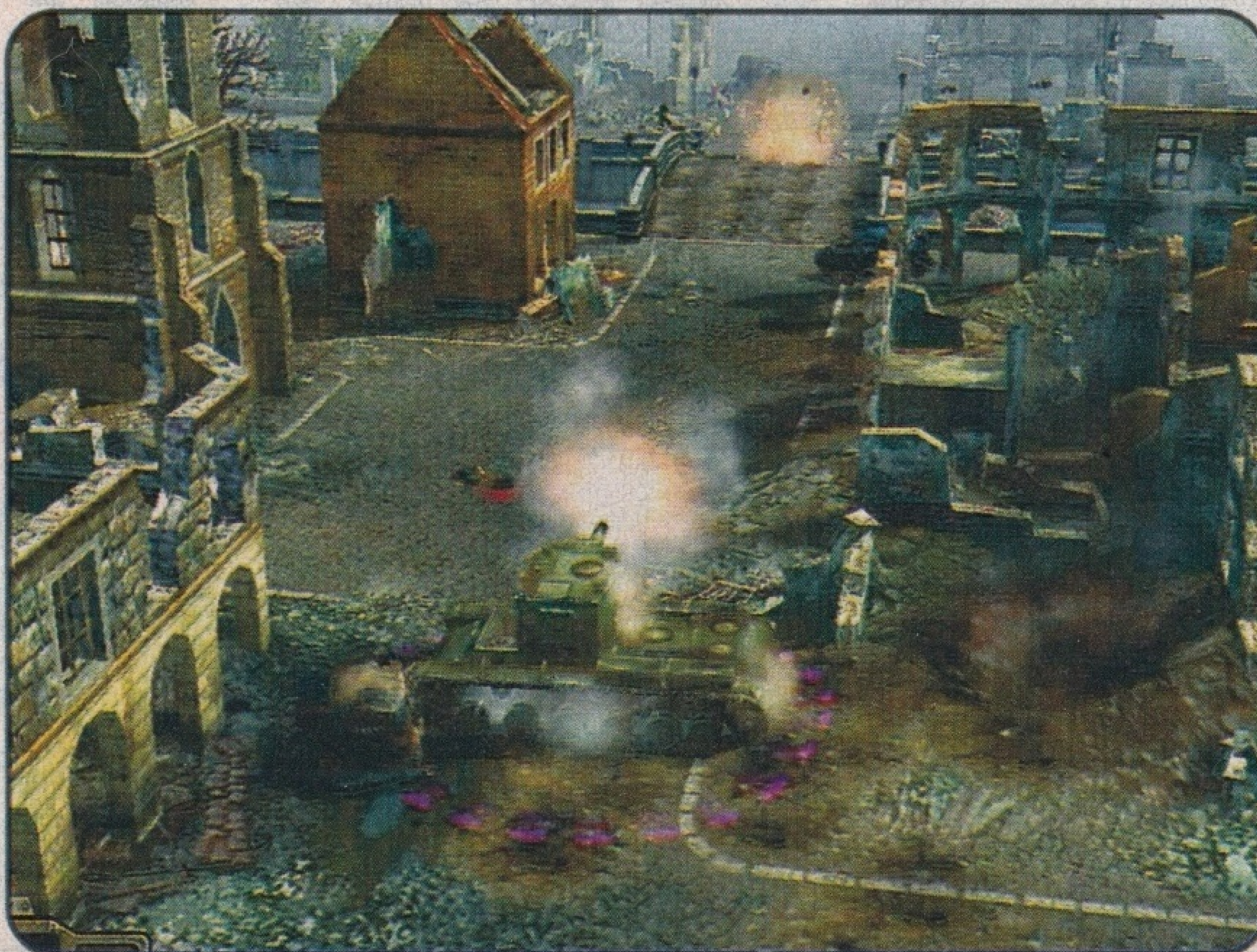
Zapowiedzi

Temat numeru

Recenzje

Poradniki

Nie tylko gry





Joint Operations – imponująca ogromem strzelanina sieciowa. Dlaczego warto zabić wszystkich qmpli – czytaj na str. 30



Lords of the Realm III – jesteś wielkim feudałem i walczysz o tron. Ale zabawa gorsza niż w poprzednich częściach. Dlaczego? Szukaj odpowiedzi na 38 stronie...

Wakacje!

Mimo że pogoda za oknem przypomina raczej wiosenno-jesienną, kalendarz nie kłamie – oto nadeszły wakacje! W końcu będzie można rano pospać dłużej, a wieczorem położyć się spać znacznie później niż zazwyczaj. A cały dzień wykorzystać na robienie tego, co się lubi – wycieczki, pływanie w morzu lub basenie, jazdę na rowerze, no i oczywiście – byle z umiarem – na granie na komputerze.

Czas wakacji oznacza dla branży growej raczej okres zastoju – pojawiające się propozycje często nie należą do największych hitów, choć i tutaj zdarzają się na szczęście wyjątki. Pozostając jeszcze przy narzekaniu na jakość współczesnych produkcji, warto stwierdzić, że coraz trudniej o prawdziwe przeboje – czyżby producenci spoczęli na laurach? Cóż bowiem z tego, że na ekranie cud-miód-malina, a z głośników wydobywają się niezłe kawałki, gdy grze po prostu brakuje tego „czegoś", albo – nie daj Boże – dystrybutor zafundował jej wersję polskawą? Niestety, nastały dziwne czasy...

Jednak w najnowszym numerze, pomimo wakacyjnej posuchy, udało nam się zgromadzić całkiem niezłe tytuły. Wśród nich na uwagę zasługuje trzecia już część THIEF'A, THE SUFFERING, JOINT OPERATIONS czy SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II. Pecetowcy w końcu doczekali się także znanego z konsol TRUE CRIME – to doprawdy prawdziwa zbrodnia kazać komuś tak długo czekać (a i prawdziwa zbrodnia kazać za tę grę tyle płacić). W numerze nie zabrakło oczywiście poradników – tym razem pomożemy wam wygrać w SPELLFORCE oraz SACRED. Dla miłośników techniki mamy zaś kolejną porcję nowinek oraz temat w sam raz na wakacje – przegląd aparatów cyfrowych.

Na koniec pragniemy serdecznie pogratulować Grekom mistrzostwa Europy w piłce nożnej. I nie wyobrażacie sobie nawet, jak bardzo żałujemy, że nie obstawiliśmy takiego wyniku u bukmacherów PRZED mistrzostwami. Bylibyśmy już booogaci...

redakcja



Twardy gliniarz w mieście bezprawia. Dlaczego nie kupować True Crime – czytaj na str. 32

PEŁNA WERSJA GRY

URBAN CHAOS

W latach 80. Jerzy Urban z wielkim zaangażowaniem i dobrodusznym uśmieszkiem na twarzy wprowadzał chaos w szeregi działaczy antykomunistycznych. Opowiadał różne dziwne rzeczy, z których większość nie miała pokrycia w rzeczywistości. Los pokarał go – kilkanaście lat później drastycznie wzrosła liczba samobójstw, zaś wandalizm i kradzieże samochodów osiągnęły rozmiar epidemii. Seksówna czarnoskóra policjantka D'arci Stern jest jedną z wielu osób walczących z przestępczą zarazą. Wraz z nią gracz poznaje mroczne podziemie dużego miasta (fikcyjne Union City), uczy się jeździć samochodem oraz rozbrajać członków młodzieżowego gangu za pomocą dwóch, trzech celnych kopnięć. URBAN CHAOS łączy najlepsze elementy takich przebojów jak TOMB RAIDER czy DRIVER. Ogranicza jednak powtarzane do znudzenia zagadki z wajchami i dźwigniami na rzecz czystej akcji. Nic dziwnego, że w chwili premiery gra cieszyła się olbrzymią popularnością i zebrała bardzo dobre noty. Mimo upływu lat zachowała ładny wygląd i niezwykły klimat, który także i dziś zachwyci wszystkich miłośników dobrej przygody.





Silent Storm: Sentinels

Dodatek do jednej z najciekawszych gier strategicznych ostatnich miesięcy. Przedstawia dalsze losy żołnierzy z czasów II wojny światowej, którzy bardziej z nudów niż z poczucia przyzwoitości postanowili powalczyć ze zbrodniczą organizacją terrorystyczną zwącą się Młot Thora. Założyli w tym celu tajne ugrupowanie i za zgodą niektórych rządów dawnej koalicji utworzyli sieć strażników (ang. Sentinels). Goście ci otrzymali proste zadanie: mają czuwać nad wciąż kruchym pokojem i w razie niebezpieczeństwa reagować w sposób skuteczny i krwawy. Gra przynosi cały szereg poprawek. Usprawnia Sztuczną Inteligencję, wygładza modele postaci i instaluje nieco lepsze tekstury. Pojawia się opcja umożliwiająca zmniejszenie poziomu trudności. Dodatek ma być ponoć bardziej wymagający, ale przecież właśnie tego oczekują wszyscy miłośnicy strategii turowych. Proste gry na śmietnik! Niech żyją mózgołamy!



Transport Giant

Kolejna strategia ekonomiczna firmy JoWood, następca cenionego INDUSTRY GIANT 2. Ten sam silnik i w sumie podobny interfejs sprawią, że niektórzy gracze przypomną sobie znaczenie słów déjà vu (wiem, wiem, to błąd w systemie, żadne déjà vu). Wielgaśne fabryki i zawiłe cykle produkcyjne, które zapewniły sukces oryginałowi, stracą znaczenie w TRANSPORT GIANT. Ważne staną się pociągi, samoloty i wielkie tankowce, czyli innymi słowy sieci transportowe, które rozrosną się do niewiarygodnych wręcz rozmiarów. Otrzymasz do dyspozycji 130 różnych pojazdów i 500 budynków, pomiędzy którymi będziesz przewoził 60 różnych towarów. Zmieniające się warunki pogodowe oraz kondycja gospodarki mocno wpłyną na twoje działania. Być może doprowadzą cię nawet do bankructwa... A może uczynią z ciebie drugiego Jana Kulczyka? Nie, nie, spokojnie, to tylko błąd w programie!



Spider-Man 2

W Ameryce to najbardziej oczekiwany film roku. Polaków Człowiek-Pająk obchodzi równie mocno co skład chemiczny herbaty. Owszem, ma swoich fanów, ale gdzie mu tam do popularności bohatera „Pasji" czy zielonego twardziela z obrazu „Shrek". Nic dziwnego, że producenci gry dwoją się i troją, byle tylko przyciągnąć rzesze komiksowych abstynentów. Promując grę, powołują się na GTA: VICE CITY i megaprzebój HULK. W efekcie gracz będzie miał do dyspozycji niemalże cały Manhattan wraz ze wszystkimi atrakcjami turystycznymi. Przeleci nad Central Park, wdrapie się po ścianie na wieżyczkę Empire State Building, zwiedzi dokładnie Broadway i Piątą Aleję. Zmierzy się z wielonogim doktorem Octopusem i dowali niejakiemu Mysterio. W grze pojawią się też nieobecni w filmie dr Connors, zwany Jaszczurem, oraz Elektro. Oczywiście nie zabraknie pająkowych specjalności – wspinania się po ścianach, kopania wrogów i motania w przędzę, a także podróżowania za pomocą lin. Zwróć uwagę, że demo oferuje tylko część tych atrakcji. Czyżby wersja PC znowu miała być uboższa od wersji konsolowej?



Co na CD?

- **CD-1**: pełna wersja gry URBAN CHAOS
- **CD-2: wersje demo**: Spider-Man 2, Silent Storm: Sentinels, Transport Giant, Blades of Avernum; **filmy z gier**: Battlefield 2, D-Day, SpellForce: The Breath of Winter, Driv3r, Adventures of Sherlock Holmes - The Silver Earring; **inne**: Magazyn demosceny Savage vol.4, tapety

Nie działa?

- Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerów czytelników.
- Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.
- Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!
- Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

Usterki związane z płytą CD prosimy kierować do Jana Jankowskiego z CD Action: 0-71 341 20 83 wew. 100.

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski, Andrzej „Ct(w)alineczka" Cwalina

FlatOut

Całkowita i nieodwołalna destrukcja z napędem na cztery koła



W przypadku gier komputerowych trudno znaleźć tytuł, który bezdyskusyjnie zasługiwałby na komplement typu „to nowa jakość". No bo nie będzie chyba przesadą stwierdzenie, że programiści wymyślili już absolutnie wszystko. Wiadomo, wciąż pozostaje olbrzymie pole do popisu dla armii grafików, dźwiękowców i fachowców od efektów specjalnych. Świat gry staje się coraz bardziej realistyczny, inteligencja przeciwników bardziej zaskakująca, a grafika wyświetlana w wyższej rozdzielczości. Trudno jednak mówić o nowym pomyśle na grę.

Wydaje mi się, że FLATOUT stanowi mocne potwierdzenie powyższych słów. Otrzymujemy do dyspozycji to co zwykle w wyścigach: kilkanaście tras o różnych nawierzchniach, na których panują różne warunki pogodowe. Otrzymujemy też kilkanaście różnych furgonów, które na rzeczonych trasach uskutecznić będą wyścigi. Wyścigi na śmierć i życie. Serio!





W przypadku wózka z numerem 22 blacharz niewiele będzie w stanie zdziałać

Pracy w studiach Bugbear (to ci goście od RALLY TROPHY) przyświecała jedna myśl – aby wszystko, co gracze zobaczą w ich nowej produkcji, mogło zostać doszczętnie zdemolowane. O ile zatem formuła wyścigu nie powinna stanowić niespodzianki dla weteranów kolejnych odsłon COLIN MCRAE, tyle stopień destrukcji wprowadzi wszystkich w prawdziwe osłupienie. Każdy z uczestniczących w wyścigu samochodów ma być wyposażony w 40 odrębnych stref, które podczas gry będą się zużywać. Co ja piszę „zużywać" – każda fura będzie mogła zmienić się z lśniącej gabloty w dymiący i grożący wybuchem wrak! Oczywiście, dyskomfort wynikający z kierowania niesprawnym pojazdem ma być w pełni odczuwalny. Błoto będzie zalewać ci oczy, podziurawione koła mają furkotać, zaś zmiany w geometrii wózka wymuszą zmiany w stylu prowadzenia auta. Zresztą, we FLATOUT zniszczysz nie tylko samochody. **Zgodnie z obietnicami fińskich programistów, także najbliższa okolica trasy będzie się zmieniać** – części roztrzaskanych pojazdów zatarasują drogę, zaś zniszczone bandy czy połamane drzewa dodadzą całości niezbędnego smaczku. Po szczególnie pechowych wypadkach może się też okazać, że zabrałeś ze sobą część trasy... Goście z Bugbear podają przykład klinowania się pachołków między kołami a błotnikami.

Jakby tego było mało, twórcy FLATOUT planują wprowadzenie co najmniej kilku morderczych patentów. Na pierwszym miejscu należy wymienić Sztuczną Inteligencję, która – choć zabrzmi to może paradoksalnie – ma być tak dobra, że umożliwi wirtualnym kierowcom... mylenie się. Tak jak w życiu – gość, który właśnie cię wyprzedził, może na najbliższym zakręcie nie wyrobić się i w rezultacie zatrzyma się na drzewie. A skoro o czołowych mowa – jedna z roboczych koncepcji przewiduje motyw wypadania kierowców przez przednią szybę!

Patrząc na szoty trudno uwierzyć, że to, co na nich widać, generowane jest przed kod graficzny RALLY TROPHY – gry z blisko czteroletnim stażem. Okazuje się jednak, że generalny remont i face-lifting tekstur mogą zdziałać cuda. Szykują się najładniejsze wypadki samochodowe w historii.


Ten pan chyba zakończy już udział w wyścigu

FlatOut

Wyścigi

- **Bugbear / Empire**
- www.bugbear.fi/flatout.htm

☐ **Wersja polska**
☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** wrzesień 2004
- **Gra dla:** PC, Xbox

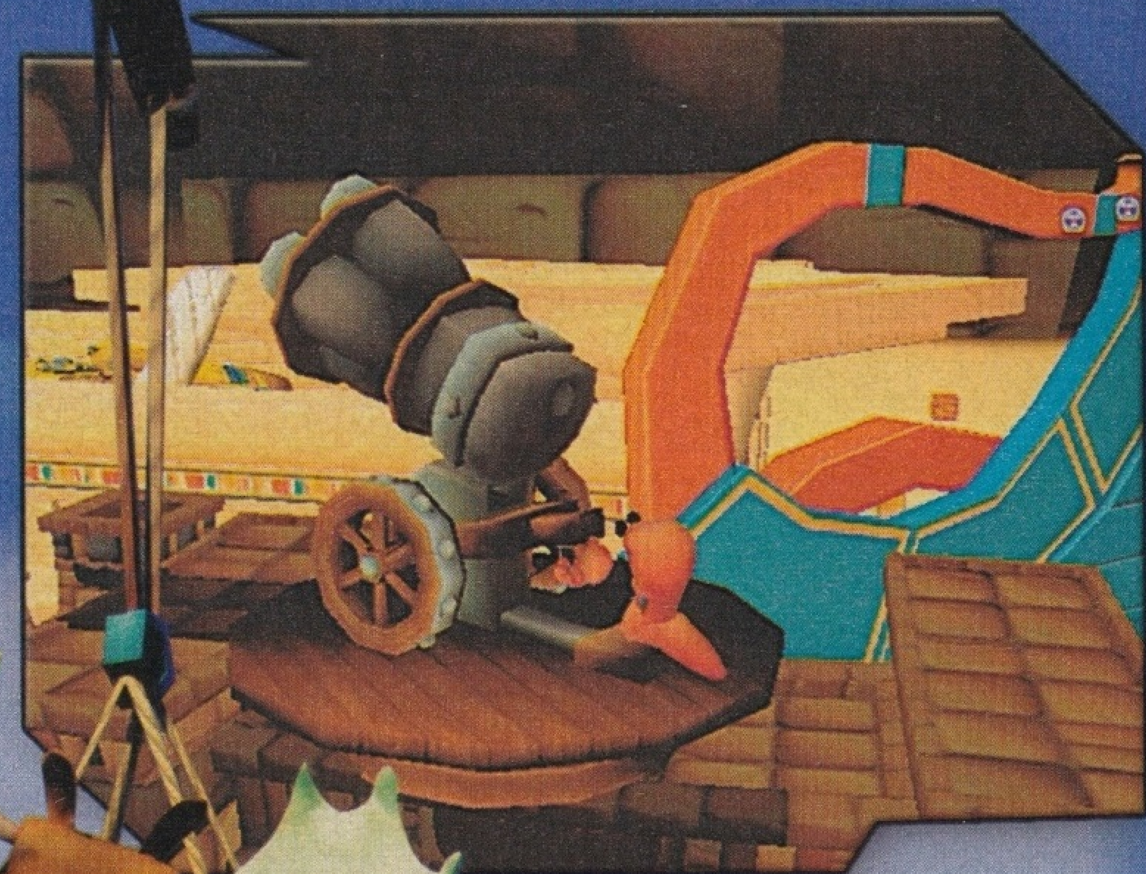
DESTRUCTION DERBY i COLIN MCRAE w jednej, porywającej grze. **Powiedzmy sobie szczerze – to pewny materiał na hit!**

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

WORMS FORTS UNDER SIEGE

Po niezbyt udanym przeniesieniu WORMS w świat 3D zespół Team 17 kombinuje jak koń pod górkę





O co chodzi w serii WORMS – każdy wie. I tym razem również nie zmienią się ani zasady zabawy, ani jej specyficzny, nieco rynsztokowy humor. Natomiast tym, co stanowić ma o wyjątkowości WORMS FORTS: UNDER SIEGE, jest możliwość tworzenia łańcuchów budowli, stanowiących swoisty „żywy organizm". Wic polega na tym, iż do bazy wypadowej – fortecy – należy dokładać kolejne budowle (wieże, mury itp.), dzięki czemu wzrośnie mobilność robaków oraz możliwości wykorzystywania coraz cięższego oręża. Konkretne budynki będą dostępne w zależności od lokacji oraz występujących surowców. Co ciekawe, po uszkodzeniu któregoś z elementów, znajdujące się za nim budowle zostaną odcięte od fortecy. W związku z tym przestaną funkcjonować. Takie rozwiązanie wymusi na graczu wzmożone kombinowanie, co jest zresztą kluczowym elementem serii. Nieprzemyślane posunięcia będą odtąd karane dotkliwymi klapsami.

WORMSY kojarzą się ze zwariowanymi rodzajami broni. WORMS FORTS zaoferuje zarówno znane z poprzednich odsłon wynalazki (m.in. bazooka, napalm, działa, katapulty, eksplodujące owce), jak i nowe bronie – że wspomnę choćby o grupie opętanych małp, biskupie w pełnym ekwipunku, wyrzutni pingwinów, ogromnej kuszy lub podrzucanym Ośle Trojańskim. Łącznie do twojej dyspozycji oddanych zostanie ponad 30 rodzajów zmyślnych zabawek.

Tryb zabawy dla pojedynczego gracza oferuje 20 misji z zaawansowaną SI. Questy mogą doprowadzić do oczopląsu! Jednak najbardziej emocjonujące batalie rozegrasz w trybie Multiplayer. Ciekawostkę stanowi fakt, iż możliwe będą sieciowe zmagania posiadaczy pecetów oraz Xboxów!

Choć kreskówkowy styl idealnie pasuje do panującego klimatu, oprawa graficzna nie powala na kolana. Zastanawia brak wyraźnego rozwoju tego elementu gry... Akcja rozegra się w zróżnicowanych sceneriach, np. średniowiecznych (Król Artur i te „okrągłe" sprawy), egipskich, greckich, orientalnych (feudalna Japonia), co zostanie dodatkowo podkreślone przez zmyślne fatałaszki Robali. Budowle będą się sypać na kawałeczki, zaś feerie eksplozji dopełnią całości.

Choć nie każdy gracz zgodzi się z tym stwierdzeniem, **seria WORMS to rasowa strategia turowa, tyle że podana w przystępnej formie, w otoczce niczym nieskrępowanej rozpierduchy, okraszonej nietuzinkowym humorem.** W sumie rzecz jest prosta niczym linijka. Od czasów wersji amigowej niewiele się zmieniło, jednak przeniesienie serii w 3D działa jak wybuchowa mieszanka botoksu i wiagry. Jeśli sterowanie zostanie dopracowane – będzie się działo, oj będzie. Fani serii już teraz powinni zacierać swe kosmate łapska i zbierać kasę. Bo choć rzeczona gra korzystać ma ze sprawdzonych patentów, to z pewnością zostaną one wykorzystane z finezją – a to kosztuje.

Budujemy dom

Po raz pierwszy w historii serii będziesz mógł stawiać zamki i inne budowle. To nie lada novum, za które zespołowi developerskiemu należą się pokłony. Łatwo bowiem można dojść do wniosku, że takie rozwiązanie wymusi diametralną zmianę w sposobie knucia. Z notek prasowych wynika jasno, iż teren nie będzie podatny na zniszczenia, za to zajmowane cytadele – jak najbardziej. Na mojej giełdzie notowania WORMS poszły w górę...



Była już bazooka, czas na powrót do korzeni. Kusza jest równie śmiercionośna

Worms Forts: Under Siege

Strategia turowa

- **Acclaim / Team 17**
- www.wormsforts.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** IV kwartał 2004
- **Gra dla:** PC, PS2, Xbox

Oby sterowanie oraz orientacja w środowisku 3D zostały zoptymalizowane, bo inaczej będzie... **po prostu kicha!**

tekst: Świniak

FULL SPECTRUM WARRIOR

Najpierw miała go armia. Wkrótce trafi w ręce mas. Taktyczny „shooter" autorów DARK REIGN 2 nadciąga!

To tylko marketingowy chwyt. Nie uwierzę, by w dobie ogólnoświatowego terroryzmu i nieustających wojen prowadzonych na lądzie, w wodzie i powietrzu armia Stanów Zjednoczonych udostępniła komukolwiek swoje programy treningowe. Oznaczałoby to darmową szkołę dla wszelkiej maści oszołomów. Założę się więc, że przygotowywany przez Pandemic Studios FULL SPECTRUM WARRIOR jest jedynie zręcznościówką, mającą umilić czas odciętym od rodzin żołnierzom. Natomiast te najlepsze, najbardziej złożone symulatory nie opuszczają żelbetonowych murów podziemnych baz.

Nie należy się zresztą łudzić, że to, co Pandemic Studios przygotowało dla wojska, zostanie okraszone lepszą grafiką i powędruje do sklepów. Wojsko dostanie zupełnie inną grę i później – na własne potrzeby – rozbuduje ją. Gracze otrzymają zaś klasyczną taktyczną zręcznościówkę, opowiadającą o działaniach lekkiej piechoty w nieznanym terenie. Strategia i logiczne myślenie wezmą górę nad tępym strzelaniem do wszystkiego co się rusza i nie jest Jankesem.

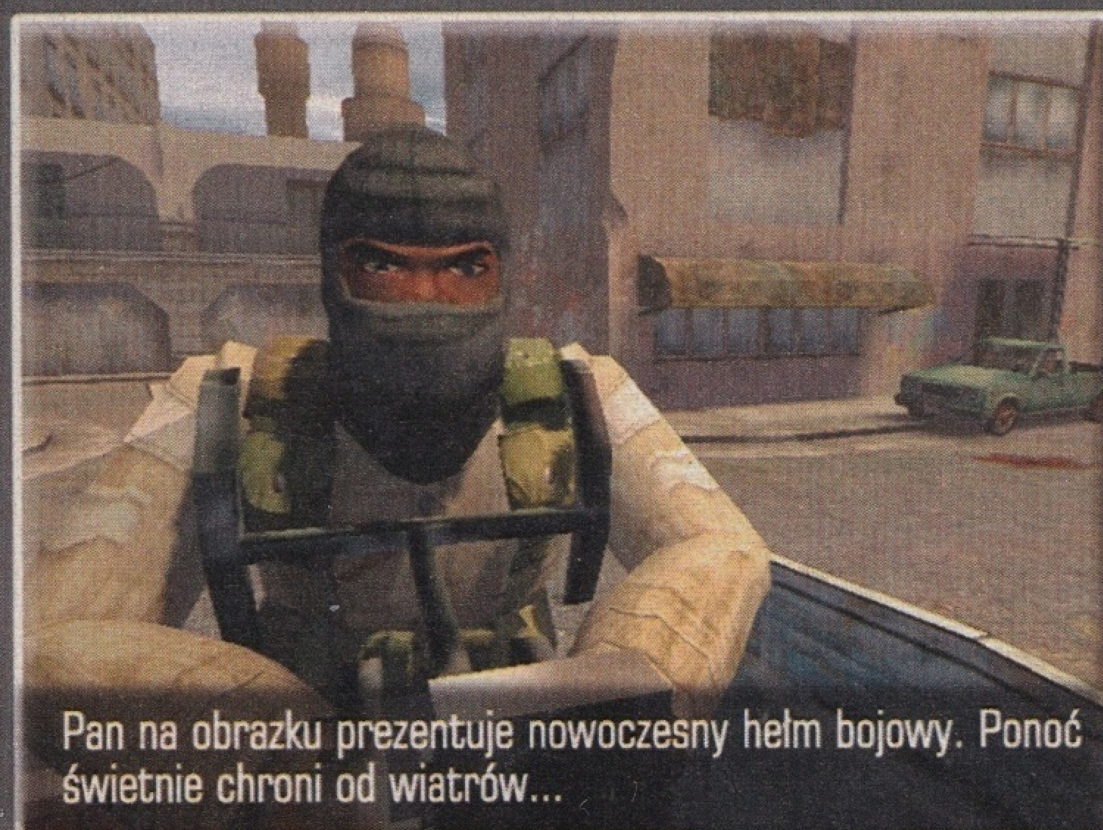
Akcja programu toczy się w fikcyjnym państewku targanym zawieruchą dziejową. Wojska koalicyjne podejmują decyzję o wkroczeniu na jego teren i zrobieniu porządku z terrorystami. Większość misji rozgrywa się w ciągu jednego dnia w dużym mieście o gęstej zabudowie. Wysokie budynki, spadziste dachy i głębokie piwnice to elementy, które wykorzystają snajperzy, bojownicy i terroryści. Twoim zadaniem jest podbicie osady. Dowodzisz grupką ludzi i wykonujesz rozkazy dowództwa, współpracując z podobnymi oddziałami pakistańskimi, niemieckimi, australijskimi itp. Czyścisz ulice ze zbrodniczego elementu, ubezpieczasz konwoje i odbijasz jeńców.

Na potrzeby pecetowej wersji gry całkowicie zmieniono szatę graficzną. Nowe, duże tekstury mają świetnie dobrane kolory i niemalże nie powtarzają się. Bardzo dobrze wyglądają postaci, zaś guny (większość obecnie stosowanych karabinów i miotaczy granatów) da się rozpoznać z daleka. Zestaw map w „ogólnospławnym" FULL SPECTRUM WARRIOR również powstaje od zera. Ponoć lokacje przygotowane dla wojska eksponują szaroburą codzienność żołnierza i nie dają możliwości wykazania się brawurowymi, widowiskowymi akcjami, które gracze tak kochają.

W efekcie z wersji militarnej ostał się jedynie podprogram odpowiedzialny za Sztuczną Inteligencję. Zmieniono go delikatnie, dopasowując do realiów, do których przyzwyczajeni są gracze. Wrogowie działają indywidualnie, z rzadka współpracując ze sobą. Potrafią jednak w pojedynkę zatrzymać dobrze uzbrojony oddział. Co ciekawe, w FULL SPECTRUM WARRIOR nie ma „odmian" przeciwników. Każdy, nawet największy mosiek może podnieść broń kompana i ze zwykłego pistoleciarza zamienić się w doskonałego snajpera.

Końcowy efekt powinien być więcej niż dobry. Autorzy gry unikają bowiem ohydnego „mainstreamu" i nie idą na łatwiznę. Robią grę dużo mniej komercyjną niż RAINBOW SIX, mocno akcentując konieczność logicznego myślenia. Warto jednak pamiętać, że armia USA z przyczyn prawnych nie pracowała nad programem. Wszelkie hasełka w stylu „komercyjna wersja programu treningowego" należy więc traktować z daleko idącą rezerwą.


Współczesny sprzęt nie daje takiej przewagi, jaką uzyskasz dzięki walce partyzanckiej w terenie zabudowanym


Pan na obrazku prezentuje nowoczesny hełm bojowy. Ponoć świetnie chroni od wiatrów...


Współpraca między członkami drużyny będzie miała w FSW olbrzymie znaczenie

Full Spectrum Warrior
Akcja

- Pandemic Studios / CD Projekt
- www.fullspectrumwarrior.com

- ☒ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** wrzesień 2004
- **Gra dla:** PC, Xbox

Strzelasz, mordujesz, zabijasz, glanujesz i rozpylasz na atomy wrogów USA.
A Bush siedzi i zawija w sreberka

Wojo też gra

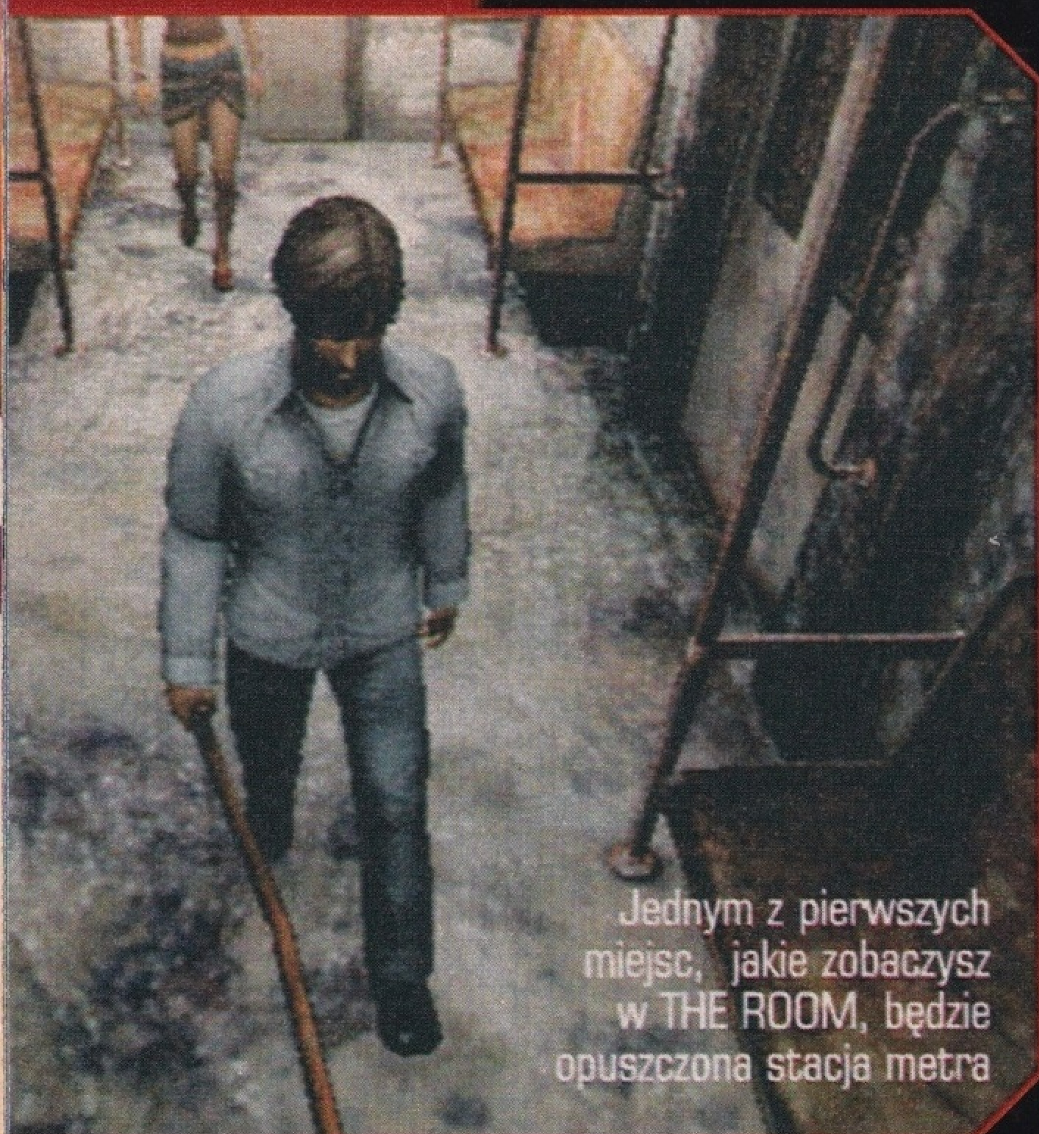
Wydana przed trzema laty strategia REAL WAR stanowi uproszczoną wersję taktycznego programu treningowego, przygotowanego na zlecenie szefa Połączonych Sztabów Sił Zbrojnych USA. Gra nie tylko wygląda słabo, ale i szokuje niedopracowanymi procedurami Sztucznej Inteligencji. Jeśli rzeczywiście na tej produkcji Amerykanie uczyli się walczyć, z Iraku nie wyjadą do jesieni 3003.



tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

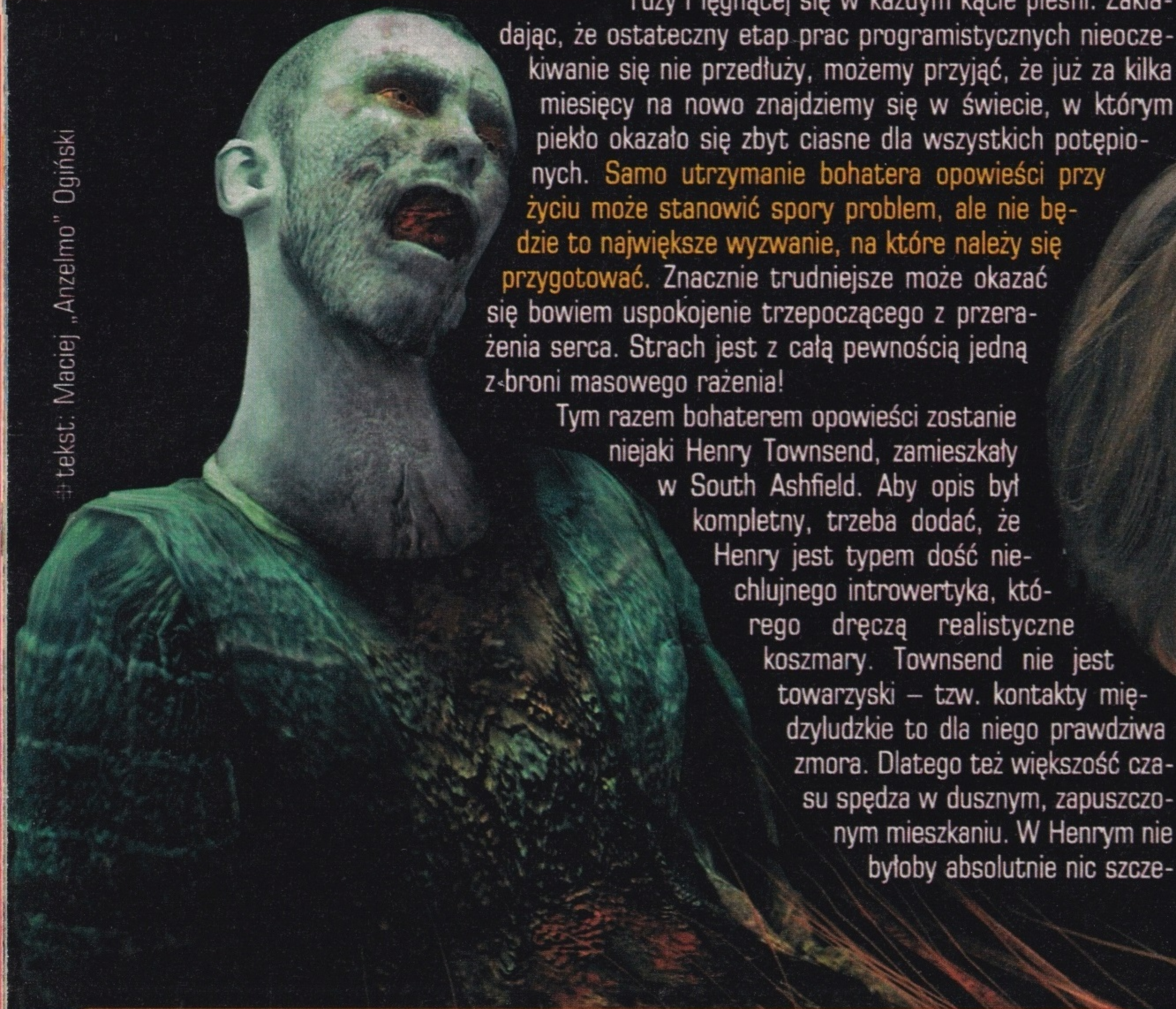
SILENT HILL 4

Zamknięcie się w czterech ścianach jako remedium na koszmary świata? Ale czy koszmar nie tkwi w tobie?


Jednym z pierwszych miejsc, jakie zobaczysz w THE ROOM, będzie opuszczona stacja metra

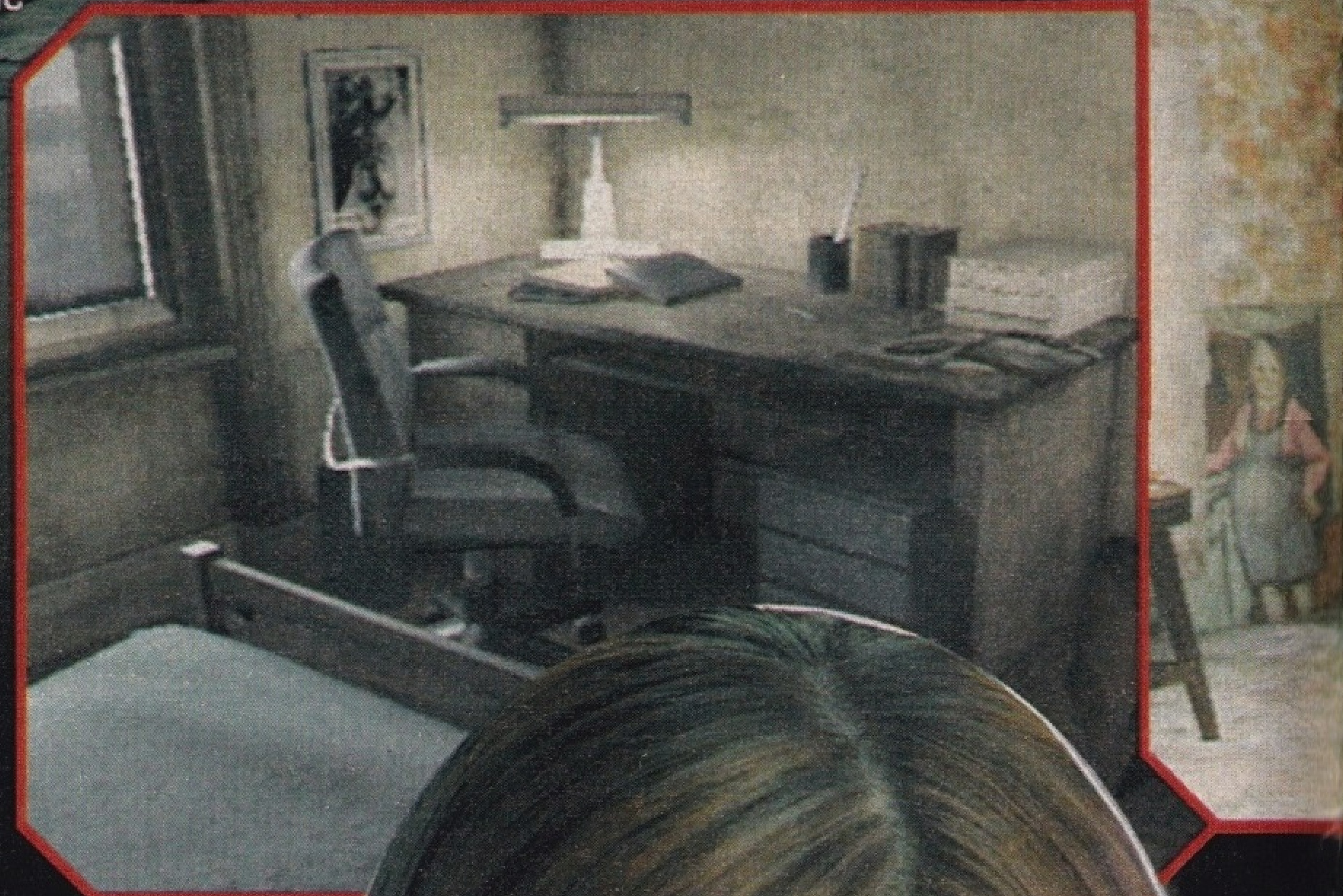
Ręka w górę, kto lubi się bać. OK, dziękuję. Wszystkich, którzy wstrzymali się od głosu, proszę uprzejmie o płynne przejście do następnego artykułu. Poniższe słowa nie są pisane dla was! Pozostałych czytelników proszę o uwagę i przypomnienie sobie takich pojęć jak klaustrofobia, zaszczucie, wysokie tętno, nerwica natręctw, firma Konami, diabeł, opuszczone miasto, żywe trupy, sługi Szatana, wreszcie – strach, agorafobia, mizantropia (obsesja polegająca na unikaniu innych ludzi). Już? To wspaniale. Zatem zaczynamy.

Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, już w okolicach października firma Konami zafunduje nam powrót do miasteczka Silent Hill, a co za tym idzie – do jego wszechobecnej mgły, rdzy i lęgnącej się w każdym kącie pleśni. Zakładając, że ostateczny etap prac programistycznych nieoczekiwanie się nie przedłuży, możemy przyjąć, że już za kilka miesięcy na nowo znajdziemy się w świecie, w którym piekło okazało się zbyt ciasne dla wszystkich potępionych. Samo utrzymanie bohatera opowieści przy życiu może stanowić spory problem, ale nie będzie to największe wyzwanie, na które należy się przygotować. Znacznie trudniejsze może okazać się bowiem uspokojenie trzepoczącego z przerażenia serca. Strach jest z całą pewnością jedną z-broni masowego rażenia!



Tym razem bohaterem opowieści zostanie niejaki Henry Townsend, zamieszkały w South Ashfield. Aby opis był kompletny, trzeba dodać, że Henry jest typem dość niechlujnego introwertyka, którego dręczą realistyczne koszmary. Townsend nie jest towarzyski – tzw. kontakty międzyludzkie to dla niego prawdziwa zmora. Dlatego też większość czasu spędza w dusznym, zapuszczonym mieszkaniu. W Henrym nie byłoby absolutnie nic szczególnego, gdyby nie fakt, że nękające go wizje stają się coraz bardziej przerażające, zaś granica między jawą a snem coraz bardziej się zaciera. Pewnego poranka bohater z niekłamanym zaskoczeniem stwierdza, że drzwi do jego mieszkania zostały zaryglowane od środka (!), a znajdujący się na nich krwawy napis ostrzega przed wyjściem na zewnątrz. Farba odchodzi ze ścian płatami, w kątach kwitnie pleśń, przerdzewiałe rury skrzypią i przeciekają. Objerzawszy to wszystko Henry uświadamia sobie, że jego mieszkanie nie jest wcale tak idealnym azylem, jaki sobie wymarzył. W łazience pojawia się przejście prowadzące do... No właśnie. Czy trzeba dodawać, że South Ashfield położone jest w sąsiedztwie znanego nam już Silent Hill?

Podtytuł czwartej części gry dotyczy – jak można się domyśleć – kawalerki, w której zamknięty jest bohater. Mieszkanie Henry'ego będzie bowiem odgrywać w najnowszym SILENT HILL niebagatelną rolę. Stanowić ma bowiem coś w rodzaju huba, z poziomu którego Henry trafiać ma do nowych, w większości nieprzyjemnych miejsc. Wśród odwiedzanych przez Townsenda lokacji znajdą się zapewne przynajmniej niektóre elementy





tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

SILENT HILL NA PRZESTRZENI LAT

•1999: SILENT HILL

Dla Harry'ego Masona i jego córki Cheryl to miały być kolejne wakacje. Jednak w drodze do Silent Hill ma miejsce wypadek samochodowy i Harry traci przytomność. Kiedy dochodzi do siebie, okazuje się, że Cheryl gdzieś zniknęła. Harry wyrusza na poszukiwania córki do majaczącego we mgle miasteczka. Nie wie jeszcze, że czeka go spotkanie z Szatanem.

•2001: SILENT HILL 2

Śmierć żony zmieniła Jamesa Sunderlanda. Przez trzy lata jego życie wypełniał smutek i poczucie ogromnej straty. Aż do chwili, kiedy w skrzynce pocztowej znajduje list od zmarłej Mary. Pisze ona, że czeka na niego w ich własnym, magicznym miejscu – gdzieś w miasteczku Silent Hill, w którym kiedyś spędzali wakacje. Gdy pełen nadziei Sunderland dociera na miejsce, okazuje się, że jedyna droga wjazdowa do miasta jest zabarykadowana. James porzuca samochód i pieszo udaje się do tonącego w gęstej mgle miasta. Czyżby Mary wciąż żyła?

•2003: SILENT HILL 3

Jeszcze kilka godzin temu Heather była najzwyklejszą pod słońcem nastolatką, rozbijającą się po Centrum Handlowym. Teraz znajduje się w samym środku zupełnie niezrozumiałego koszmaru. Świat zczerniał i zgnił, wypełniły go odrażające stwory, zabijające wszystko, co spotkają na swojej drodze. Kim są? Skąd przyszły? Co się w ogóle dzieje? Już w pierwszych minutach przygody padają znamienne słowa: „Przybyły, by ujrzeć nowy początek. Odrodzenie Raju, zepsutego niegdyś przez człowieka".







KOMIKSOWO

W Internecie można znaleźć fragmenty komiksu, inspirowanego najwyraźniej pierwszą częścią gry. Pod pracą podpisuje się grupa ComxComics (www.comxcomics.com). Z dostępnych informacji wynika, że projekt został już ukończony, nie wiadomo jednak, czy komiks kiedykolwiek ujrzy światło dzienne. Jak się bowiem okazuje, jego autorzy nie mogą dojść do porozumienia z właścicielami praw autorskich, czyli firmą Konami.


Sporo zagadek ma się odwoływać do kultury europejskiej i sztuki. Co nie znaczy wcale, że nie da się ich rozwiązać

„żelaznego" zestawu Silent Hill – opuszczone place zabaw i zdewastowane wesołe miasteczka, wymarłe uliczki, po których hula wiatr, więzienie, spowite złowieszczą mgłą zagajniki, cmentarze czy wreszcie leża dybiących na bohatera bestii. Tak czy inaczej, nie powinno nikogo dziwić, że Henry Townsend dobrowolnie decyduje się na zbadanie międzywymiarowego przejścia, które – ni stąd, ni zowąd – manifestuje się gdzieś między wanną a sedesem – jest w końcu bohaterem SILENT HILL 4. A to do czegoś zobowiązuje!

Tym razem, przemierzając niegościnne miasta, bohater SILENT HILL nie będzie sam. Przez większość czasu gry Henry'emu towarzyszyć ma jego sąsiadka zza ściany – Eileen Gavin. Co ciekawe, losy sąsiadów z nawiedzonego bloku przeplatają się na obu poziomach świadomości Townsenda. Typek za dnia podgląda nic niepodejrzewającą dziewczynę przez dziurę w ścianie, nocami zaś spotyka ją w mieście rodem z koszmaru. Co ciekawe, sąsiedzi okazują się nader zgranymi partnerami, kiedy przychodzi do walki z czyhającymi na nich bestiami. Eileen sprawnie radzi sobie z łańcuchami i mogłaby zostać wymarzoną towarzyszką walki... Oczywiście gdyby nie fakt, że w Silent Hill mało co jest tym, czym z początku się wydaje.

W THE ROOM pojawić ma się wiele nowych... cóż... twarzy. Oczywiście, najlepiej od razu nastawić się na to, że większość modeli bestii z piekła stanowić będzie ucieleśnienie groteski i ohydy. Na uwagę zasługują szczególnie dwugłowe, pełzające po ścianach kształty o twarzach dzieci. Co ciekawe, wiele wskazuje, że w grze pojawi się nowy system walki – sugeruje to umiejscowienie kamery bezpośrednio za plecami bohatera, gdy ten znajduje się po „drugiej" stronie któregoś z portali. Natomiast podczas etapów rozgrywających się w mieszkaniu wydarzenia mają być ukazywane z perspektywy pierwszej osoby.

Ale, ale. Nie masz się co obawiać, że twoja ulubiona gra przekształci się jesienią w li tylko krwawą strzelaninę. Na listach zadań programistów z Konami ciekawa fabuła i odpowiedni nastrój były priorytetami. W efekcie przerażające będzie nie tyle miasteczko Silent Hill i jego mieszkańcy, ale to, co opowieść mistrzów z Konami zrobi z podświadomością grających. Także sam Henry Townsend nie jest przecież typowym bohaterem komputerowej produkcji, a to właśnie jego oczami oglądać będziemy świat gry. SILENT HILL 4: THE ROOM posiadać ma – podobnie jak część druga – kilka różnych zakończeń, co powinno dodać fabule odpowiedniego dreszczyku. Teren zabawy ma być bardzo rozległy, co z kolei umożliwia poprowadzenie fabuły na wiele różnych sposobów. Pozostaje mieć tylko nadzieję, że wprowadzenie do SILENT HILL tak dużych przestrzeni nie spowoduje, że gra cierpieć będzie na przypadłość, która dotknęła RESIDENT EVIL: NEMESIS – konieczność ciągłego wracania po własnych śladach, aby pchnąć fabułę choćby o milimetr.

Ja jednak jestem optymistą. Z tego, co można przeczytać na temat gry na Sieci, łatwo wywnioskować, że szykuje się naprawdę niezły program, który może z powodzeniem wystraszyć niejednego gracza. Zwłaszcza że graficy z Konami nieustannie doskonalą się w swoim fachu... Efekt? Program może być tak pełen realizmu, że dostaniesz zawału. Czego mimo wszystko ci nie życzymy, gdyż w końcu nasi drodzy Czytelnicy powinni być pod specjalną oraz pieczołowitą ochroną!

Nowością w SILENT HILL 4 będą duchy potrafiące atakować przez ściany. Ale na nie też znajdzie się sposób



Silent Hill 4: The Room

Survival Horror

- **Konami**
- www.konami.com/silenthill4

- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

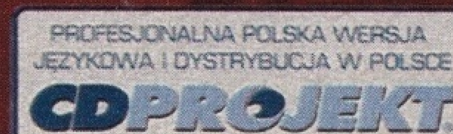
- **Premiera:** jesień 2004
- **Gra dla:** PC, Xbox, PS2

Nowa odsłona kultowej serii SILENT HILL. Tym razem prócz wielowątkowego scenariusza, mnóstwa zagadek i porażającego klimatu szykuje się sporo spektakularnej akcji









CALL OF DUTY UNITED OFFENSIVE
EXPANSION PACK

Ten sam przepis na grę i nowi ludzie w dziale produkcji – to wystarczająca rekomendacja dla miłośników najlepszej FPS ubiegłego roku – CALL OF DUTY



Gdyby korporacja Activision nie zdecydowała się przypomnieć nam CALL OF DUTY, należałoby takie zachowanie okrzyknąć wpadką roku. **Wydana pod koniec 2003 strzelanina FPP przez wielu ekspertów i samych użytkowników została okrzyknięta najlepszą grą w swoim gatunku (około 50 nagród branżowych).** Od czasów MoH i RtCW było to największe objawienie w dziedzinie „shooterów" rozgrywanych w czasach II wojny światowej. Od premiery CALL OF DUTY minął już prawie rok, więc najwyższy czas, by zniecierpliwieni fani dostali coś „na dokładkę".


Czasem trzeba walczyć na krótki dystans

UNITED OFFENSIVE to podtytuł pakietu rozszerzającego, który ujrzy światło dzienne na jesieni bieżącego roku. Co dziwne, nie jest to dzieło twórców podstawki, czyli firmy Infinity Ward, lecz innego developera – Gray Matter. Skąd ta nieoczekiwana zamiana? Activision plącze się w zeznaniach – raz twierdzi, że ludzie z Infinity zajmują się innym, bardzo ważnym projektem, innym razem sugeruje, by o przyczyny zmian zapytać samą firmę. Faktem pozostaje, że za UNITED OFFENSIVE wzięli się programiści z Gray Matter. Nie ma się jednak co martwić – wszak to ci ludzie stworzyli RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN.

TRZY KAMPANIE

W CoD: UNITED OFFENSIVE rozegrasz trzy duże kampanie, po jednej dla Sowietów, Amerykanów oraz Brytyjczyków. W przypadku Rosjan odtworzona zostanie bitwa pod Kurskiem, jedna z największych potyczek pancernych II wojny światowej. W kampanii amerykańskiej przeniesiesz się na front zachodni w czasach niemieckiej kontrofensywy w Ardenach (patrz ramka obok). Jeśli chodzi o Brytyjczyków, na razie wiadomo tylko, że walka toczyć się będzie gdzieś w Afryce Północnej i dużą rolę odegrają w niej samoloty.

Więcej faktów ujawniono natomiast na temat kampanii ardeńskiej. Wcielisz się tutaj w żołnierza amerykańskiej 101 dywizji spadochronowej, a twoim zadaniem będzie powstrzymanie niemieckiej ofensywy do momentu pojawienia się posiłków i poprawy pogody – co akurat w przypadku tej bitwy było mocno ze sobą związane. Twoim głównym celem jest utrzymanie pozycji amerykańskich w belgijskim mieście Bastogne. **Odcięty od zaplecza będziesz musiał przetrwać nazistowską nawałnicę – bombardowania, ostrzał artyleryjski itp.** Równocześnie czekają cię piekielnie trudne misje uliczne, na przykład oczyszczanie wybranych rejonów miasta z niemieckich żołnierzy.

NA ZIEMI I W POWIETRZU

Podobnie jak w CALL OF DUTY, twoje działania stanowić będą tylko mały fragment większej bitwy – zgodnie z zasadą, że na wojnie nikt nie walczy sam i jednostki w pojedynkę nie decydują o losach kampanii. Wokół ciebie będą latać samoloty, wybuchną bomby i miny, przemkną pojazdy pancerne, wreszcie przemieszczą się większe grupy piechoty. **Ciekawą odskocznią od walk naziemnych stanowić mają misje powietrzne, jak ta, w której wcielasz się w strzelca pokładowego w samolocie bombowym B-17.** Od celności twoich strzałów zależeć będzie, ile towarzyszących ci bombowców dotrze nad cel i zdoła wykonać misję. Im więcej wokół twego samolotu towarzyszy broni, tym i twoja ochrona będzie skuteczniejsza. Co interesujące, w misji tej nie zajmujesz się wyłącznie obsługiwaniem swojej wieżyczki strzelniczej. Może się tak zdarzyć, iż przyjdzie ci przemieścić się do innej wieżyczki, aby zastąpić rannego kolegę. W przypadku uszkodzenia samolotu będziesz musiał odciąć dopływ paliwa, wreszcie jeśli zatnie się luk bombowy, będziesz go musiał otworzyć. Nagrodą jest natomiast widok bomb zmierzających do celu.

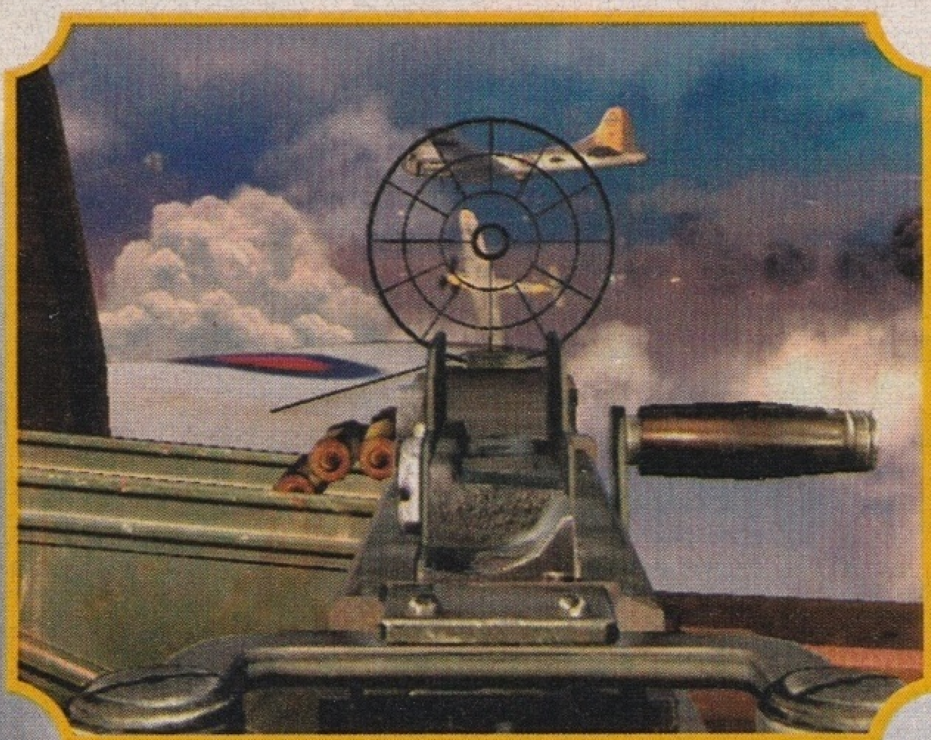
Fakty historyczne

KONTROFENSYWA W ARDENACH: 16 grudnia 1944 – 28 stycznia 1945
Ostatni zryw nazistów w II wojnie światowej, który miał odwlec moment ostatecznej klęski. Dla Amerykanów ta bitwa była największą potyczką lądową podczas wojny – wzięło w niej udział około pół miliona żołnierzy piechoty. Po stronie Niemiec walczyło 600 tysięcy ludzi.

BITWA O KURSK: 1 – 13 lipca 1944
Wielka bitwa pancerna między Niemcami a ZSRR. Obie armie zebrały po około milion żołnierzy. Trzecia Rzesza miała do dyspozycji 2700 czołgów, Rosjanie 3600. Po druzgocącej porażce Niemcy zaczęli wycofywać się z terenu ZSRR i nigdy nie odzyskali kontroli na froncie wschodnim.


Rola strzelca pokładowego to nowość w tej grze

tekst: Batrosz „baRteS" Lewandowski



SŁONIOWATY CZOŁG

Adolf Hitler długo wstrzymywał decyzję o rozpoczęciu ofensywy letniej na froncie wschodnim w roku 1943 (w jej trakcie rozegrała się bitwa pod Kurskiem), ponieważ Niemcy właśnie pracowali nad nowym czołgiem. Ostatecznie pojawił się on w dwóch wersjach – „Ferdinand" (na zdjęciu) oraz „Elephant" (Słoń). Podczas kampanii rosyjskiej w grze CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE, czołg ten w swej drugiej z wymienionych wersji ma odegrać znaczącą rolę.

PARAMETRY:

waga: 65 ton (Ferdinand), 70 ton (Elephant)
załoga: 6 osób; prędkość: 20-30 km/h
zasięg: 90 km (teren), 150 km (ulica)
uzbrojenie: armata 88 mm.; karabin maszynowy 7.92 mm ; zapas amunicji: 50 pocisków do armaty, 500 nabojów do karabinu



WIĘCEJ PYŁU I DYMU

Programiści z Gray Matter trzymają się technicznych rozwiązań zaproponowanych przez swoich poprzedników. Nie oznacza to jednak, że jedyną nowością będą nowe lokalizacje poszczególnych kampanii. Twórcy pakietu rozszerzającego skoncentrowali się przede wszystkim na stworzeniu nowego systemu efektów cząsteczkowych („particle effects"). Ma on być o wiele bardziej szczegółowy, dzięki czemu wybuchy wydadzą ci się efektowniejsze niż w pierwotnej CoD. Ludzie z Gray Matter dodali ponadto efekty pogodowe – deszcz i śnieg.

Pozostałe nowinki to już raczej kosmetyka. Jeśli chodzi o typy broni, **będziesz mógł sobie pobiegać z cekaemem i instalować go w strategicznym miejscu na polu bitwy. W grze pojawią się także bazooki, no i miotacz ognia**, który miał swoje wielkie chwile w RtCW. Rzecz jasna, ujrzysz też nowe pojazdy – zarówno lądowe, jak i samoloty. W trybie sieciowym producenci oferują dwie nowe opcje: pierwsza to Tank battle – sam tytuł wyraźnie wskazuje, na czym zabawa będzie polegać. Ciekawe, czy pancerne potyczki sieciowe dorównają tym z BF: 1942? Druga opcja to Domination, gdzie zadaniem dwóch drużyn będzie zajęcie jak największej części mapy i utrzymanie pozycji. Domorośli programiści na pewno ucieszą się z faktu, że tym razem da się tworzyć większe mapy, i że nad jedną mapą będzie mogło pracować kilka osób jednocześnie. Brzmi to co najmniej dziwacznie – wielce jestem ciekaw, jakie dziwolągi powstaną na skutek takiej kooperacji.



CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE łącznie zaoferuje dziesięć map w trybie dla pojedynczego gracza oraz dziewięć map do gry wieloosobowej. Nie jest to jakaś oszałamiająca liczba, ale fani gry na pewno narzekać nie powinni. Tym bardziej, że znając życie nie będzie to ostatni z pakietów rozszerzających do CoD – wszak na dobrym produkcie trzeba zbić możliwie największą kasę.



Im więcej samolotów zestrzelisz, tym większe szanse na dotarcie do celu



CoD: United Offensive

Zręcznościowa strzelanina FPP

- Activision / LEM
- www.callofduty.com

- ☐ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** jesień 2004
- **Gra dla:** PC

Wielkiej rewolucji się nie spodziewaj, bo i po co **– po prostu otrzymasz dodatkową porcję smakowitej potrawy**

GAMER EXTRA - już w kiosku! 40 stron o grach i programach PC. Jeśli nie chcesz płacić - ściągnij go za darmo z WWW.MAXGAME.info w PDF-ie



Największa hurtownia oprogramowania. Zaopatrujemy kafejki internetowe, księgarnie,gralnie, sklepy komputerowe. Warunki współpracy na www.play.com.pl



PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania. www.playsoftware.pl

Doręczenie przez Pocztę - 10 zł za przesyłkę (Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 15zł (nie dotyczy soboty i niedzieli)
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie

PROMOCJE

GAMER EXTRA 1/2004

40 stron opisów gier i programów. Większość opisów dotyczy gier i programów które nie są opisywane przez inne gazety. Nie ma tu reklam i ściem - tylko rzetelne recenzje. Temat numeru: GRY NA TWOJĄ KIESZEŃ.

Niezależnie co zamówisz - dostaniesz miesięcznik GAMER EXTRA - GRATIS!

Wielki konkurs : czytaj w środku!



Szukaj w kiosku za 1,50zł

1,50 zł

ZAMÓWIENIA



ZAMÓWIENIA : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
INFORMACJA : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT : TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP FIRMOWY :
WARSZAWA 01-652
ul.Potocka 14 paw.3

Zamów SMS-em: wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - odpiszemy SMSa.

GRY LICZBOWE 2004 – 19zł
FIREWALL PRO – 19zł
DYSLEKSJA 2004/2005 – 19zł
EJAY 360 EXTREME – 19zł
EJAY HIPHOP 3 – 19zł
PRAWO JAZDY 2004 – 19zł

DRIVER 3 – 109zł
SOLDIERS – 84zł
UEFA EURO 2004 PORTUGAL – 118zł
MASSIVE ASSAULT PL – 19zł
TOCA R.D.2 – 84zł
HARRY POTTER WIĘZIEŃ AZKABANU – 118zł
GUNSHIP TANK KILLER – 19zł
SHREK 2 – 79zł
SACRED – 84zł

EJAY DANCE 4

www.EJAY.pl

POLSKA POMOC

Dance eJay4 to czwarta z kolei odsłona słynnego programu do samodzielnego tworzenia muzyki dance. Zestaw potężnych i jednocześnie prostych w użyciu narzędzi pozwoli Ci stworzyć twoje własne hity w kilka chwil. Archiwum zawierające 5000 sampli, oraz nowe efekty sprawią, że z łatwością stworzysz niepowtarzalną muzykę.

19zł

Cześć, tu DJ CIAPEK. Chce wam polecić nową wersję Ejay Dance 4 w skandalicznie niskiej cenie!

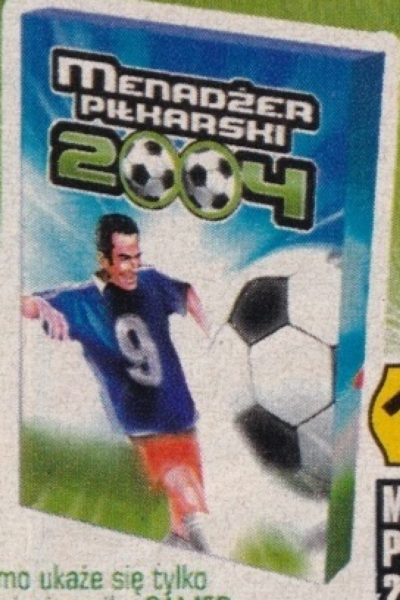
POLSKA LIGA NADCHODZI! Najnowszy menadżer piłkarski nadchodzi w rewelacyjnej cenie 19,90zł. Już w lipcu premiera dopracowanej gry, z edytorem składów i innymi dodatkami.

Treningi, mecze sparingowe, oraz oczywiście rozgrywki. Zaplanuj szczegółowy terminarz dla swoich zawodników i poprowadź ich do zwycięstwa w lidze!

Modernizuj swój stadion, rozbudowuj trybuny, ustalaj ceny biletów, zawieraj kontrakty. Menedżer Piłkarski 2004/2005 pozwala ci zarządzać finansami klubu.

MENEDŻER PIŁKARSKI 2004 / 2005

Trenuj zawodników!



Demo ukaże się tylko w miesięczniku GAMER

19,90 zł MANADŻER PIŁKARSKI 2004/2005

Szukaj w kioskach w MAXGAME EXTRA od 20.7.2004. Na 2CD znajduje się 5 pełnych wersji: Alien Shooter PL, Wanted Guns PL PC CLEAN 2004 PL, 3D American Pool PL...

www.mp2004.play.com.pl

TOP 10 GRY

SPRZEDAŻ W PLAY 25.6.2004-15.7.2004

1	ROBIN HOOD DEFENDER. PL DVD-BOX 19zł
2	PACIFIC WARRIORS 2 19zł
3	X2 THE THREAT PL 45zł
4	RAILROAD.EXE 19zł
5	ALIEN SHOOTER PL 10zł
6	MASSIVE ASSAULT PL 19zł
7	GUNSHIP TANK KILLER 19zł
8	ENIGMA RISING TIDE PL 45zł
9	MALUCH RACER 19zł
10	WANTED GUNS PL 19zł

TOP 5 PROGRAMY

SPRZEDAŻ W PLAY 25.6.2004-15.7.2004

1	EJAY DANCE 4 19zł
2	EJAY HIP HOP3 PL 19zł
3	COSMOPOLITAN 3 19zł
4	FOTO STUDIO 19zł
5	GRY LICZBOWE 2004 19zł

NOWOŚCI

1	SINGELS PL 74zł
2	SOLDIERS PL 84zł
3	SHREK 2 PL 79zł
4	COLIN 4 84zł
5	HITMAN 3 CONTRACTS 124zł

ZAPOWIEDZI

1	WARLORDS BATTLE CRY 3 PL 19,90zł
2	COMBAT MISSION BARBAROSSA 29,90zł
3	ZOO EMPIRE PL 19zł
4	ETROM PL 45zł
5	THE FALL PL 19zł
6	TYTUS ROMEK I ATOMEK PL 10zł
7	DEACTIVATION PL 10zł
8	EXTREME AIR RACING 2 PL 45zł
9	MALUCH RACER 2 19zł
10	CHAINS OF COMMAND PL 10zł

WYBRANE TYTUŁY Z OFERTY

3D AMERICAN POOL	10 zł
AFRIKA KORPS	99 zł
AGE OF EMPIRES GOLD	27 zł
ALIEN SHOOTER	10 zł
AMERICAN CONQUEST: ODWET	67 zł
FAR CRY (PL)	99zł
ANEMONE	10 zł
ANNO 1602	19 zł
AQUA DIGGER 3D	19 zł
BAD BOYS II	99 zł
BALDUR'S GATE 1	19 zł
BALDUR'S GATE EDYCJA DVD	54 zł
BATMAN VENGEANCE	67 zł
BATTLEFIELD 1942: CLASIC	36 zł
BATTLEFIELD 1942: SECRET W.	67 zł
BATTLEFIELD VIETNAM	118 zł
BEANOTOWN RACING	19 zł
BEYOND DIVINITY	84 zł
BEYOND GOOD & EVIL	99 zł
BIG MUTHA TRUCKERS	67 zł
BLITZKRIEG	99 zł
BREED	99 zł
BROKEN SWORD 3	119 zł
BRYDŻ PLAY	19 zł
CALL OF DUTY (VER PL)	84 zł
CAPITALISM 2	19 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 03/04	118 zł
CHAMPIONSHIP MANAGER 4	44 zł
CHICAGO 1930	27 zł
CHROME	36 zł
CIVILIZATION III	54 zł
COLIN MCRAE RALLY 2.0	19 zł
COLIN MCRAE RALLY 4	84 zł
COMMANDOS 2	45 zł
COMMANDOS 3	118 zł
CONFLIKT DESERT STORM II	84 zł
COUNTER-STRIKE: C. ZERO	118 zł
CYCLING MANAGER 3	45 zł
DARK BASIC	19 zł
DIABLO II – PAN ZNISZCZENIA	84 zł
DISCIPLES II: BUNT ELFOW	19 zł
DIVINE DIVINITY	24 zł
DRIVER 3	109 zł
EMERGENCY 2	54 zł
ENIGMA RISING TIDE	45 zł
ETHERLORDS II	19 zł
EUROPA UNIV. II: WOJNA ŚW.	19 zł
COUNTER STRIKE CONDITION ZERO	118zł
FALLOUT 2	19 zł
FALLOUT TACTICS	19 zł
FAR CRY	99 zł
FIFA 2004	118 zł
FIRE FIGHTER	10 zł
FOX JONES	10 zł
GANGLAND	99 zł
GDZIE JEST NEMO	67 zł
GOTHIC 2: NOC KRUKA	54 zł
GTA : VICE CITY	118 zł
GUN METAL	10 zł
GUNSHIP TANK KILLER	19 zł
HALF LIFE 2.0	109 zł
HALO COMBAT EVOLVED	144 zł
HARD TRUCK: 18 WH.	45 zł
HARRY POTTER I WIĘZIEŃ AZ.	118 zł
STARWARS KNIGHTS OLD REPUBLIC (PL)	114zł
HEROES OF M&M COMPLETE	19 zł
HIDDEN & DANGEROUS 2	118 zł
HITMAN 3: CONTRACTS	124 zł
HORSE RACING MANAGER	19 zł
HUGO: TROPIKALNA WYSPA 3	67 zł
ICEWIND DALE II	54 zł
JAMES BOND 007 NIGHT FIRE	36 zł
KANGUREK KAO 2	54 zł
KRASNALE 2	10 zł
KURCZAKI X (MOORHUHN X)	19 zł
LIONHEART	84 zł
LIVE BILLARDS	19 zł
LORD OF T. RETURN OF KING	119 zł
LORDS OF EVERQUEST	99 zł
LOTUS CHALLANGE	54 zł
MAFIA	44 zł
MAHJONGG	10 zł
MALUCH RACER	19 zł
MANAGER PIŁ.2004/2005	19 zł
MANHUNT	118 zł
MASSIVE ASSAULT	19 zł
MAX PAYNE 2	118 zł
MEDAL OF HONOR : CLASIC	36 zł
MEDIEVAL: TOTAL WAR – VIKING	144 zł
MORROWIND: + 2 DODATKI	84 zł
NBA LIVE 2004	118 zł
NEED FOR S. PORSHE 2000	36 zł
NEED FOR SPEED: UNDER.	118 zł
NEVERWINTER NIGHTS	59 zł
NHL 2004	118 zł
OFFROAD 4X4 WADI BASHER	19 zł
OPERACJA PUSTYNNY GROM	54 zł
OPERATION FLASHPOINT - PLAT.	84 zł
PACIFIC WARRIORS 2	19 zł
PIRACI KARAIBÓW	44 zł
PODRÓŻ DO WNĘTRZA ZIEMI	63 zł
POLDEK DRIVER	19 zł
PROJECT IGI 2: COVERT STRIKE	19 zł
RAILROAD.EXE	19 zł
RALLY TROPHY	19 zł
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC	63 zł
RAYMAN M	19 zł
RED FACTION II	45 zł
BATTLEFIELD VIETNAM	118zł
RETURN TO C. WOLFENSTEIN GOLD	63 zł
RICHARD BURNS RALLY	84 zł
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE C.	19 zł
SACRED	84 zł
SAGA FALLOUT (DVD)	54 zł
SCHIZM 2	67
złSETTLERS III ZŁOTA EDYCJA	19 zł
SETTLERS IV	54 zł
SHELLSHOCK: NAM 67	118 zł
SHOGUN: TOTAL WAR	36 zł
SHREK 2	79 zł
SIEGE OF AVALON	44 zł
SIMS DELUXE EDITION	67 zł
SIMS DOUBLE DELUXE	118 zł
SPLINTER CELL: PANDORA TO.	99 zł
STARSKY & HUTCH	24 zł
SUDDEN STRIKE 2	84 zł
SW: KNIGHTS OF THE OLD REP	114 zł
SZACHY : EASY CHESS 2.0	19 zł
TAJEMNICZA WYSPA	19 zł
TANK O BOX	10 zł
FALLOUT TACTICS (PL)	19zł
COLIN 2 (PL)	19zł
THE SINGLES	73 zł
THE WESTERNER	84 zł
TOCA RACE DRIVER 2	84 zł
TOMB RAIDER 5 CHRONICLES	27 zł
TOTAL CLUB MANAGER 2004	99 zł
TRAINZ RAILROAD S. 2004	44 zł
TWIERDZA: KRZYŻOWIEC	67 zł
UEFA EURO 2004	118 zł
URU: AGES BEYOND MYST	99 zł
WANTED GUNS	19 zł
WYŚCIGI KURCZAKÓW	19 zł
X2 THE THREAT	45 zł
XIII	84 zł
ZOO TYCOON COLLECTION	109 zł
ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA (PL)	110zł

POWYŻEJ PRZEDSTAWIONY CENNIK TO TYLKO CZĘŚĆ OFERTY PLAY. PEŁNA OFERTA NA WWW.PLAY.COM.PL OFERTA AKTUALNA NA DZIEŃ 15.7.2004

ENIGMA RISING TIDE – 45zł
FIRE FIGHTER – 10zł
WANTED GUNS – 19zł
DINOS & BUBBLES – 10zł
ORTOGRAFIA NA WESOŁO – 19zł

Kontynuacja przebojowego symulatora kosmicznego X-Beyond the Frontier. W polskiej wersji językowej i w rewelacyjnej cenie ! Na świecie gra wydana zostaje w cenie około 200zł, w Polsce 49,90zł detal.

POLSKA WERSJA
POLSKA WERSJA KINOWA

- 70 różnych statków
- Różne rodzaje uzbrojenia
- Ogromny, dynamiczny wszechświat
- Wciągająca fabuła

GRA ZBIERA REWELACYJNE OCENY NA ŚWIECIE. SZCZEGÓŁY NA POLSKIEJ STRONIE www.X2.play.com.pl

Do pierwszych 500 zamówień w PLAY.com.pl dołączamy koszulkę X2

2CD +1CD AIRLINES 2

45zł

X2 THE THREAT

WWW.PLAY.COM.PL

TEL. (22) 832 54 30

SMS +48 604 100 500

GAMER 5-6/2004

4 Pełne wersje : Monster Truck Fury, 3D live pool, Beach Soccer, Deep Sea Tycoon

Dodatkowo wiele wersji demo gier oraz programy komputerowe. Na płycie miesięcznik GAMER EXTRA format PDF - 40 stron opisów gier i programówa w nim.



SZUKAJ W: KIOSKACH

4,90 ZŁ

WWW.GAMERCD.PL

recenzje: Colin4, Massive Assault, Enigma Rising Tide, X2, Railroad.exe, American Pool, Robin Hood Defender...



1,50 ZŁ

MAX KIDS 5-6/2004

już w kioskach. Pełne wersje gier komputerowych dla dzieci :Tito Mine Cart Racing oraz Sammy Suricate PL- za jedyne 4,90zł w Twoim **kiosku** . Na płycie znajdziesz również grywalne dema wielu gier dla dzieci w tym Tajemnicza wyspa PL.



SZUKAJ W: KIOSKACH

4,90 ZŁ

INFO NA WWW.MAXKIDS.PL

KOMPUTER CD 5-6/2004

Już w kioskach
Pełne wersje:
PC FIREWALL 2004 oraz ponad 20-ciu innych programów.
Dodatkowo wiele wersji TRAIL i SHAREWARE. Na płycie również pełne wersje gier 3D LIVE SNOOKER oraz Rzeźnik.



SZUKAJ W: KIOSKACH

WWW.KOMPUTERCD.PL

80 PROGRAMÓW I GIER

4,90 ZŁ

Podsłuchaliśmy...

Będzie nowy Fallout

Prace nad czwartą częścią serii FALLOUT trwają w najlepsze. Według Herve Caena, szefa borykającej się z nieziemskimi kłopotami firmy Interplay, nowa gra będzie klasyczną sieciówką osadzoną w postnuklearnym świecie. Za miesiąc zabawy trzeba będzie zapłacić około 10 dolarów.

100 procent Tony Hawka

Znana seria CD Projektu – „eXtra Gra: 100% sportu" – wzbogaci się o TONY HAWK'S PRO SKATER 4. Na płycie, prócz oryginalnych utworów takich kapel jak Run DMC, NWA, De La Soul, AC/DC, System of a Down czy Offspring, pojawią się dwie kompozycje polskich gwiazd hip-hopu. Cena zestawu wyniesie 19.99 zł, a jego premiera nastąpi 26 sierpnia.

Painkiller 1 i 1/2

Zespół People Can Fly pracuje już nad oficjalnym dodatkiem do gry PAINKILLER, zatytułowanym BATTLE OUT OF HELL (nawiązanie do songu MeatLoafa „Bat out of hell"?). Zobaczysz w nim 10 nowych poziomów, nowe tryby zabawy oraz lepsze, bardziej efektowne i bardziej efektywne bronie. Nie wiadomo jeszcze, w jakiej formie rozszerzenie trafi do polskich sklepów. Oryginał ukazał się bowiem w cenie 20 złotych za egzemplarz.

Markolf ma web

Dołączane do czasopism pełne wersje gier cieszą się wśród graczy olbrzymią popularnością. Niejaki Marcolphus stworzył więc specjalną stronę im poświęconą. Odwiedzając witrynę www.markolf.fr.pl, dowiesz się pierwszy, co znajduje się na coverze CD-Action czy CLICKA!

GRY DODAWANE DO CZASOPISM
http://www.markolf.fr.pl

Kombatantom – nie!

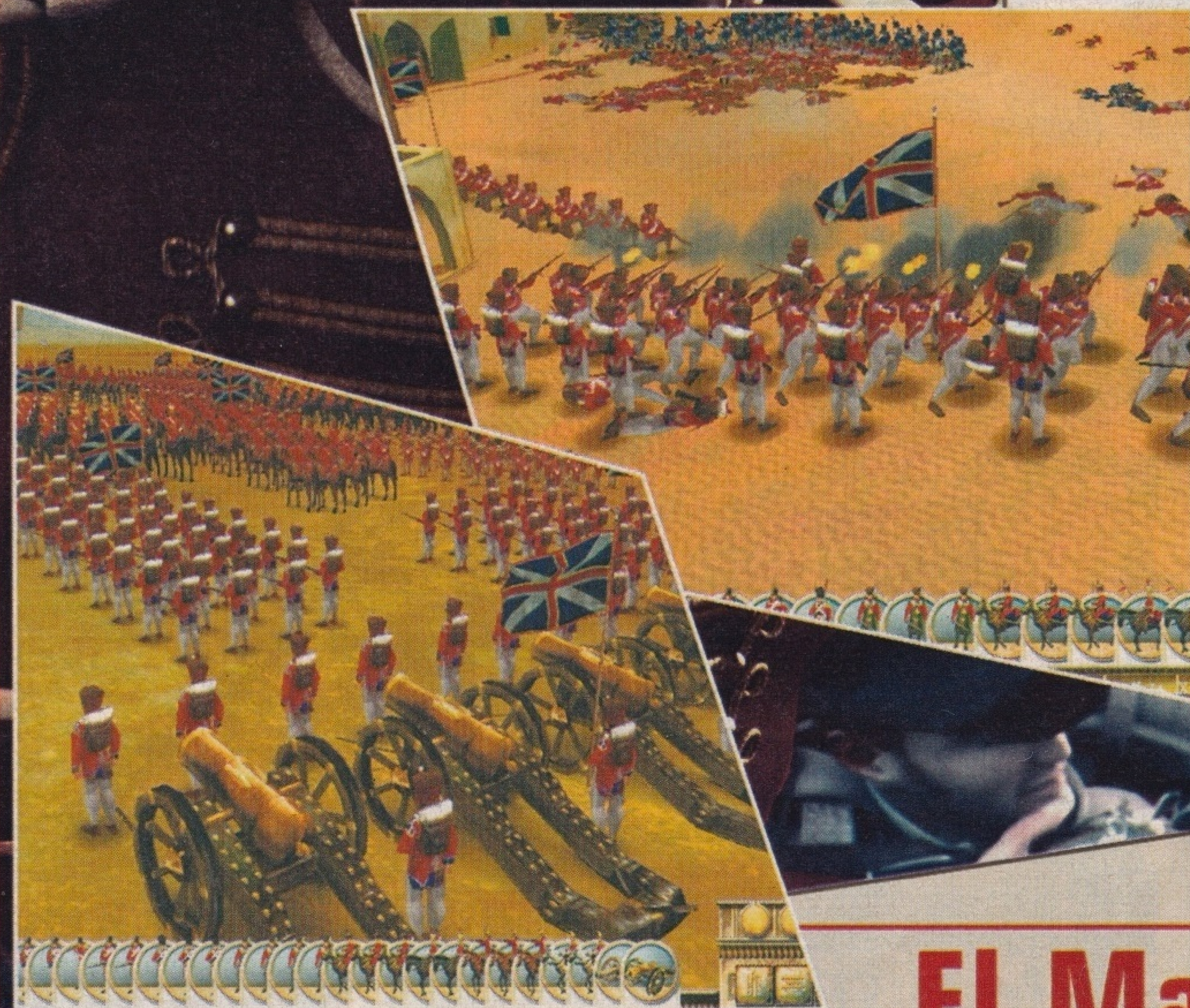
Gra SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II zostanie wydana w naszym kraju w polskiej wersji językowej. Przetłumaczono również podtytuł programu – obecnie brzmi on LUDZIE HONORU. „BOHATEROWIE II WOJNY ŚWIATOWEJ kojarzył się nam z naszymi dziarskimi kombatantami, którzy mają drewnianą nogę i szczękę w szklance" – stwierdził Krzysztof Szulc z CD Projektu. Swoją drogą pogratulować wyrafinowanego poczucia humoru, gdyż szydzenie z ludzi, którzy walczyli o wolność Polski wydaje nam się średnio zabawne... Bardzo ciekawy pomysł mieli pracownicy działu graficznego firmy. Proponowali zatytułować grę po prostu WOJSKO. Nie ma to jak konkret!

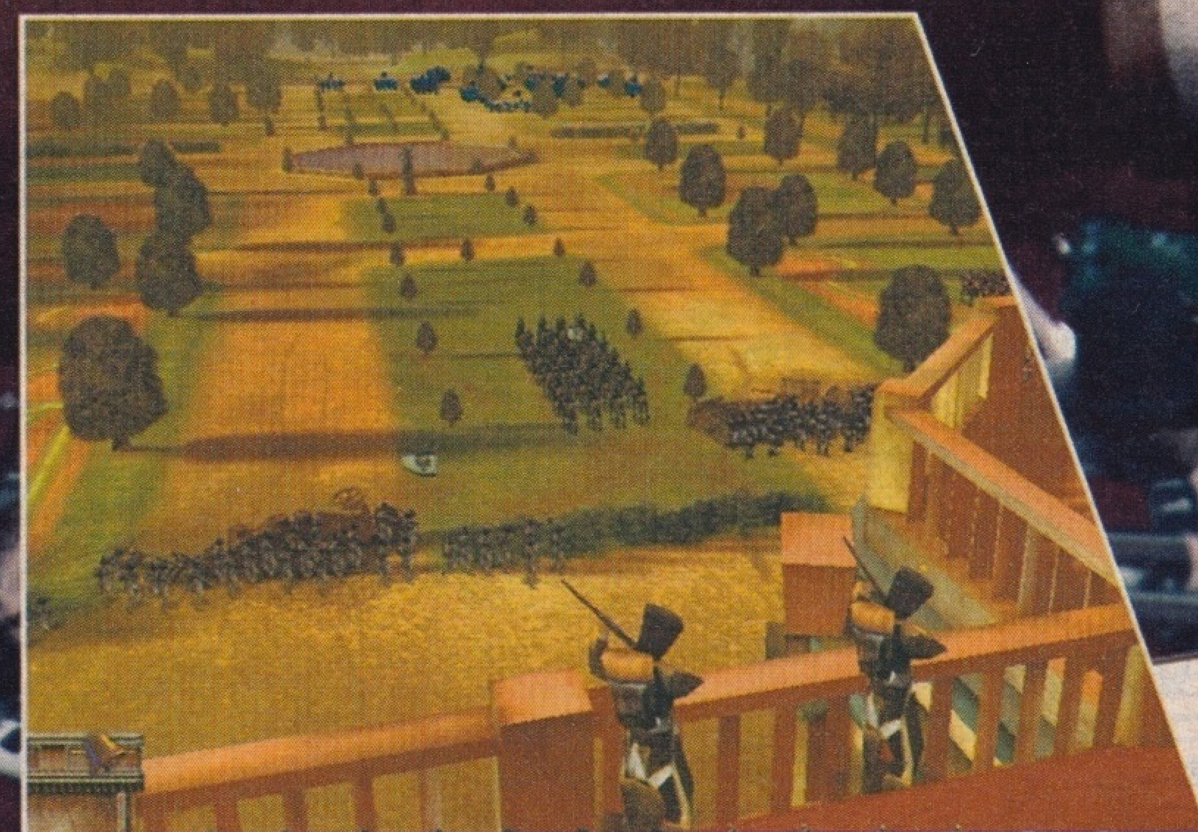


PC

Imperial Glory

Autorzy serii COMMANDOS eksperymentowali już raz ze strategią czasu rzeczywistego. Niestety, PRAETORIANS na nikim wielkiego wrażenia nie zrobiła – była to jeszcze jedna całkiem przyzwoita produkcja z czasów rzymskich. Nic dziwnego, że akcja IMPERIAL GLORY toczy się w XIX wieku. Przejmujesz kontrolę nad wojskami Wielkiej Brytanii, Francji, Rosji, Prus bądź Austro-Węgier i wyruszasz do boju o władzę nad kontynentem. Nie tylko dowodzisz armiami, ale odpowiadasz także za politykę na szczeblu krajowym i międzypaństwowym (traktaty, sojusze, negocjacje pokojowe), dbasz o gospodarkę (zwłaszcza surowce), handel i naukę (nowe technologie). Przy okazji podziwiasz trójwymiarowe, zamglone pola Wysp Brytyjskich, marokańskie pustynie i rosyjskie bezdroża zatopione w śniegu. Premiera programu odbędzie się na początku przyszłego roku.





PC

El Matador

Twórcy strategii KOREA: ZAPOMNIANY KONFLIKT rozpoczęli prace nad trójwymiarową skradanką EL MATADOR. Gracz wcieli się w niej w postać agenta wydziału narkotykowego, który wyjeżdża do Ameryki Południowej, by spuścić manto tamtejszym baronom. Przy okazji chce zemścić się za to, co spotkało jego brata (zapewne nie spotkało go nic dobrego, gdyż dealerzy z reguły tylko na początku rozdają gratisy). Zaletą programu ma być oryginalny świat zaludniony przez najemników, handlarzy, ochroniarzy, naukowców, strażników, oszołomów, debili... Skąpane w promieniach słońca hacjendy i gęste palmowe lasy robią pozytywne wrażenie. Podobać może się też duża liczba szczegółów oraz zapowiadana swoboda działania (nie ustępująca tej z VICE CITY). Szkoda tylko, że według światowego wydawcy – firmy Cenega – gra pojawi się w sklepach jesienią przyszłego roku. Oznacza to bowiem – ni mniej, ni więcej – tylko że program będzie gotowy najwcześniej za dwa lata.





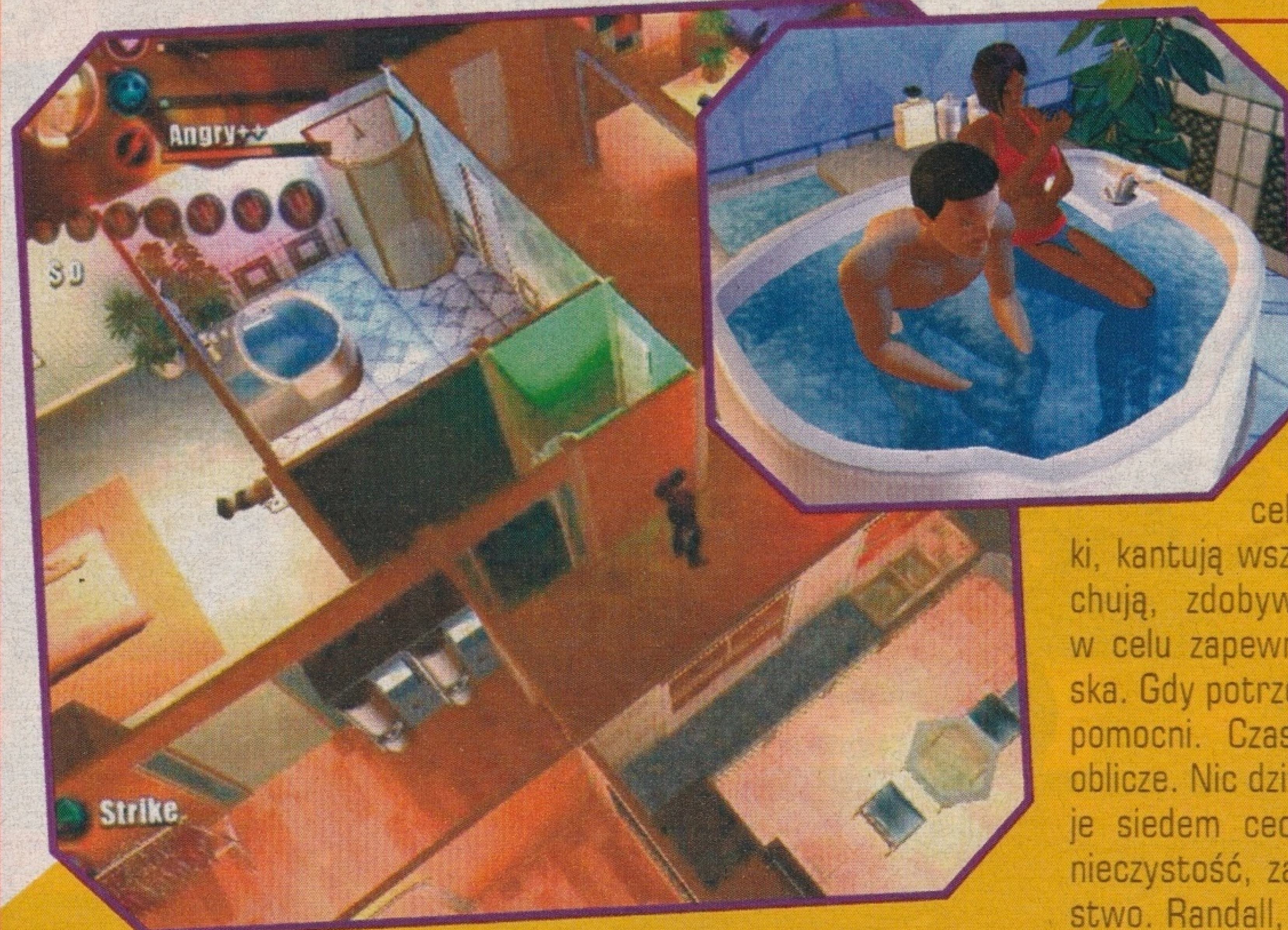
Menedżer



Przez blisko osiem lat miłośnicy piłki nożnej fascynowali się grą LIGA POLSKA MANAGER. Dosłownie za momencik jej miejsce zajmie inny program – MENEDŻER PIŁKARSKI 2004/2005 warszawskiej Hurtowni Play. Zagrasz w nim w lekko zmodyfikowanej polskiej lidze (zmienione nazwiska piłkarzy i nazwy klubów). Będziesz decydował o kwestiach finansowych, treningach i grającym

PC

7 Sins



Zapowiedziana na koniec tego roku 7 SINS jest trójwymiarowym klonem THE SIMS, przeznaczonym dla dorosłych graczy. Od recenzowanego niedawno SINGLES różni się tematyką: miejsce zwyczajnego podrywu zajęło mozolne wspinanie się po szczebelkach kariery. Bohaterowie mają 60 misji, by wdrapać się na szczyty nowojorskiej „sosajety". W tym celu wykorzystują przyjaciół, zmieniają kochanki jak rękawiczki, kantują wszystkich dookoła, szantażują, podsłuchują, zdobywają kontakty, wreszcie flirtują w celu zapewnienia sobie wyższego stanowiska. Gdy potrzeba, są ułożeni, grzeczni, zawsze pomocni. Czasem jednak ukazują prawdziwe oblicze. Nic dziwnego, że każdą z postaci opisuje siedem cech głównych: pycha, chciwość, nieczystość, zazdrość, obżarstwo, gniew, lenistwo. Randall, słyszysz? O tobie piszą!



D-Day

PC

Sześćdziesiąt lat temu operacja Overlord – słynne lądowanie w Normandii – otworzyła nowy rozdział w wojnie z Hitlerem. Alianci w ciągu jednego dnia rzucili do boju 36 dywizji, w tym 20 tys. spadochroniarzy, 13 tys. samolotów i 7 tys. jednostek pływających. Do końca roku pchnęli na front około miliona żołnierzy, którzy mimo pewnej nieporadności ostatecznie zgnietli wroga na miazgę. I teraz uwaga: jesienią z tej krwawej miazgi podniosą ich Węgrzy. W grze D-DAY zobaczysz 12 misji historycznych, w których Wehrmacht ma się dobrze i jest w pełni formy. Będziesz też podziwiał 60 różnych jednostek z wyodrębnionymi specjalizacjami (oficer, snajper, „firebat" z miotaczem płomieni). Ładna trójwymiarowa grafika obciąży procesor animacjami trawy i drzew, falami uderzającymi o brzeg i efektownymi wybuchami. Zastanawia tylko jedna rzecz. Ostatnio przez polską prasę przetoczyła się dyskusja o nieco zapomnianym, a znaczącym udziale polskich wojsk w operacji Overlord. Czy Węgrzy o nas nie zapomną?

Operation: Matriarchy

PC

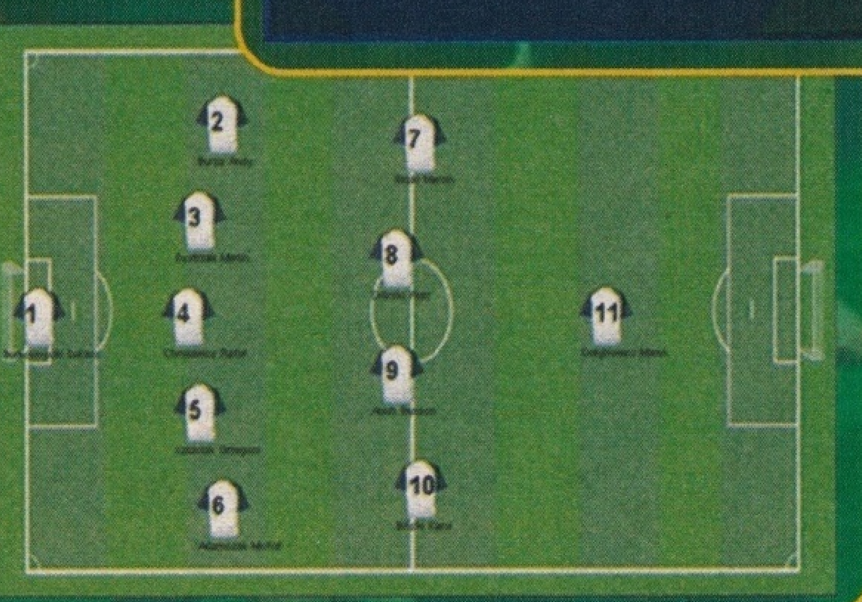


W planetę Velian przywalił meteoryt. Nie przyniósł zagłady – przyniósł wirusa, który zaatakował wszystkie kobiety. Obecnie stanowią one fragment jednej, zbiorowej nadinteligencji, prawdopodobnie pochodzenia pozaveliańskiego. Tym samym baby całkowicie podporządkowały sobie mężczyzn i wykorzystują ich do pomnażania swoich szeregów. Brzmi to jak seksistowska parodia Armageddonu? Niesłusznie! W strzelaninie FPP zatytułowanej OPERATION: MATRIARCHY gracz wcieli się w komandosa, który został wysłany na Velian, by zapobiec atakowi babolaków na Ziemię. Spotka go niemiła niespodzianka. Okaże się, że kobiety są inteligentnymi i wymagającymi przeciwnikami. W programie pojawi się 16 rodzajów broni i ponad 20 poziomów, zaś autorski silnik wykorzysta procedury rag doll.

Piłkarski 2004/2005

PC

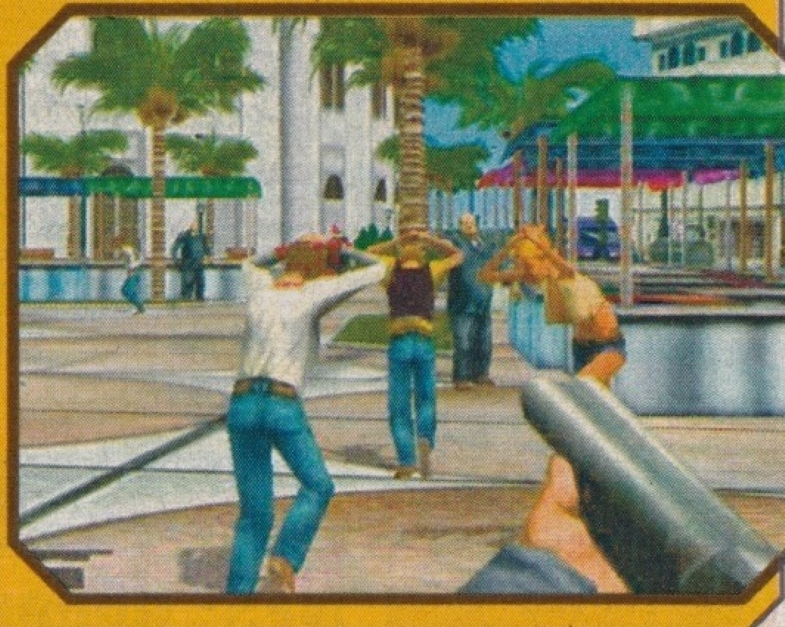
składzie. Zmierzysz się z plagą kontuzji i rozkapryszonymi, nieskutecznymi gwiazdorami. Poszukasz sponsorów dla drużyny, zadecydujesz też o rozbudowie stadionu i cenach biletów. Każdy zawodnik, z jakim się zetkniesz, opisany będzie 23 cechami, takimi jak chęć współpracy, morale, zdrowie, przyspieszenie, drybling, siła, intuicja czy samolubność. Na płycie z grą znajdzie się też edytor, który pozwoli zmieniać zawodników, drużyny i ligi. Dzięki niemu wkleisz do programu loga swoich ulubionych drużyn oraz sponsorów czy też zmienisz wyświetlane tła. Najmilszą niespodzianką jest cena – skromne i jedyne 20 złotych.





Torrente

PC



To nie będzie wybitna gierka. Obrazki z niej bliższe są polskiemu MALUCH RACER niż wielkim hitom zza granicy. Pracownicy hiszpańskiego Virtual Toys mówią jednak jasno: „Chcemy graczy rozbawić!". I rzeczywiście, stworzony przez nich gliniarz Torrente jest gruby, łysawy i ma paskudny wąsik (brat sierżanta Garcii z Zorro?). W dodatku niedawno wylali go z policji. Tłuścioch został więc prywatnym detektywem i ochroniarzem. W czasie blisko siedemdziesięciu misji będzie eskortował dygnitarzy i likwidował zagrożenia bombowe, a także ochraniał własnym ciałem królową piękności. W grze nie zabraknie efektownych strzelanin (widzianych z pozycji FPP bądź TPP) oraz pościgów samochodowych. Nie zabraknie też okazji, by z kogoś sobie pożartować i coś wykpić. I fajnie, pod warunkiem oczywiście, że gra nie będzie zbyt droga.

Top Spin

PC / Xbox

Konsolowa wersja TOP SPIN spodobała się graczom do tego stopnia, że firma Atari postanowiła przenieść ją na pecety. Dzięki temu na ekranie monitora zobaczysz 16 znanych zawodników, w tym zwycięzcę Wimbledonu Lleytona Hewitta i modelkę Annę Kurnikową (tak, ona też gra w tenisa). Wymusisz na nich własny styl gry – agresywny, przy siatce, lub ostrożny, z głębi pola, zmuszający przeciwnika do biegania po całym korcie. W razie potrzeby weźmiesz osobistego trenera i wyjedziecie na Malediwy, by w ciszy tamtejszego kurortu poćwiczyć backhand. Na Xboxie produkcja wyglądała naprawdę ładnie, animacje były płynne, korty malownicze, a piłka zachowywała się naturalnie. Trudno uwierzyć, ale na pececie będzie jeszcze piękniej. Poprawione zostaną tekstury i efekty dźwiękowe, przybędzie też efektów specjalnych. Jeśli programistom francuskiego PAM Development uda się przenieść leciutki, zręcznościowy model rozgrywki, TOP SPIN zarządzi, a Fibak wytapetuje nim sufit nad łóżkiem.



Podsłuchaliśmy...

Polski kruk



Dodatek GOTHIC II: NOC KRUKA nie ukaże się na Zachodzie, jednak do Polski przypełznie. Program zostanie wydany przez firmę CD Projekt na początku sierpnia tego roku.

Nowe w produkcji

Nowe tytuły w produkcji? Lista puchnie z dnia na dzień! Otwierają ją dwie części JAGGED ALLIANCE, a także kontynuacje PRINCE OF PERSIA, II WOJNY ŚWIATOWEJ, CLOSE COMBAT, CALL OF DUTY i BATTLEFIELD. Na ekrany monitorów zostanie przeniesiony film „Torque", zaś byli pracownicy LucasArts stworzą dwuwymiarową przygodówkę VAMPIRE STORY.



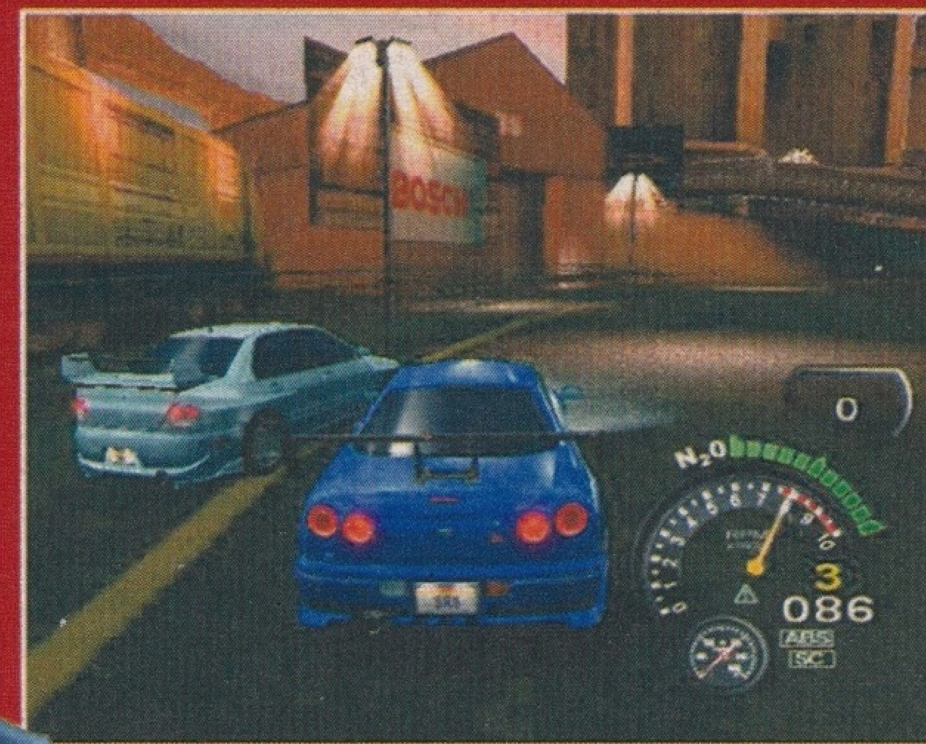
To przez cyklistów!



Powstaje czwarta część popularnego CYCLING MANAGER. Przywiezie nowe trasy rozrzucone po szosach Szwajcarii, Australii, Portugalii, Danii, Norwegii i Stanów Zjednoczonych, poprawioną szatę graficzną i więcej opcji.

Syndykat na PC!

Dobra wiadomość dla fanów konsolowego STREET RACING SINDICATE! Gra zostanie przeniesiona na pecety, a poprawek będzie na tyle dużo, że NFS: UNDERGROUND może zacząć się bać!



FIFA na pięć

Cyferka pięć pojawiła się w tytule najnowszej gry z serii FIFA FOOTBALL. Nie wiadomo jednak, jakie przyniesie zmiany – prócz składów i szaty graficznej oczywiście. Tymczasem w dalekiej Japonii trwają już prace nad nową odsłoną PRO EVOLUTION SOCCER.

Podsłuchaliśmy...

Kryzys trwa

Władze stanu Kalifornia zamknęły biura firmy Interplay. Potężna niegdyś korporacja od kilku miesięcy nie płaciła czynszu i podatków, zaś na konta jej pracowników wpływały szczątkowe części wynagrodzeń. Z branżowych salonów zniknęła również zasłużona Sierra. Jej właściciel – koncern Vivendi Games – zwolnił aż 350 osób, likwidując też studia Impressions, Hoyle Games i Papyrus. Na szczęście powyższe przetasowania nie oznaczają śmierci ani jednej przygotowywanej gry.

Nowe gry w Polsce

CD Projekt jeszcze w tym roku wprowadzi do sklepów ciekawe wyścigi samochodowe JUICED oraz grę role-playing BARD'S TALE. Hurtownia Play zapowiada strzelaninę NITRO FAMILY oraz strategię CHAIROTS OF WAR. Z kolei w serii „Dobra Gra" ukaże się zręcznościówka TPP zatytułowana WARS AND WARRIORS: JOAN OF ARC. Za jej stworzenie odpowiada Trevor Chan – facet, któremu zawdzięczasz CAPITALISM.

WCG 2004 rozpoczęty

Przez wakacje będą trwać eliminacje do międzynarodowego turnieju World Cyber Games 2004. Na finały do San Francisco pojedzie dziesięciu Polaków – najlepsza drużyna COUNTER-STRIKE, trzech killerów ze świata STARCRAFT oraz po jednym znawcy NFS: UNDERGROUND i WARCRAFT 3. Chętni mogą się rejestrować na stronie www.wcg.pl.

CDP stawia na DR1V3R

Firma CD Projekt postanowiła uraczyć fanów DRIVER miłym prezentem. Otóż do polskiego wydania DRIV3R dołączona będzie pełna wersja pierwszej części gry. Sam program w wersji pecetowej wyjdzie na rynek w październiku. Wersja konsolowa już jest i niestety zbiera słabe recenzje.

Słowo o zabezpieczeniach

Firma Slitherine Software straciła płytę-matkę gry GATES OF TROY. Listonosz, który ją przewoził, został napadnięty i pobity przez nieznanych sprawców. Istnieje duża szansa, że program wycieknie na piracki rynek jeszcze przed oficjalną premierą. I pomyśleć, że kiedyś piraci byli jak grzeczne dziewczynki. Kupowali w sklepach oryginały i mozolnie łamali kolejne zabezpieczenia...

Warhammer Offline

Projekt WARHAMMER ONLINE został skasowany. Autorzy doszli do wniosku, że prace posuwają się zbyt wolno, a przewidywane koszty rosną w tempie pędzącego geparda. Za to pogrzebany już raz MATRIX ONLINE ożył. Co więcej, producenci filmu zapowiadają kolejne części ENTER THE MATRIX.

Dmuchnij Francuzeczkę

Firma Marksoft wyda w naszym kraju erotyczną przygodówkę AIRLINE 69: POWRÓT DO CASABLANKI. Do każdego egzemplarza dołączona będzie francuska agentka ChouChou (główna bohaterka gry) w wersji do samodzielnego nadmuchania.

PC

Aleksander the Great

Wiosna tego roku należała do Achillesa, Odyseusza i jego drewnianej kobyły. Jesienią władzę w mieście przejmie nowy król. „Aleksander III Wielki" wkroczy na ekrany kin wraz ze stuosobową świtą (w tym z Angeliną Jolie grającą jego matkę), a przy okazji zajrzy do mieszkań prywatnych. Zadba o to firma Meridian93, która już od blisko dwóch lat pracuje nad widowiskową strategią z elementami RPG. Akcja programu toczy się w czasach antycznych. Gracz formuje armię i stopniowo podbija kolejne greckie miasta, daje też popalić Persom, Fenicjanom i Egipcjanom. Trafia nawet do dzisiejszego Uzbekistanu! Wielką zaletą gry jest śliczna trójwymiarowa grafika oraz mrowie ciekawych opcji. Do programu ma być dołączony edytor oraz zestaw narzędzi do tworzenia modów.



PC

Cross Racing Championship



Colin McRae i Richard Burns jeszcze się nie zwarli w boju o prymat wśród komputerowych rajdów, a już na horyzoncie pojawił się nowy zapaśnik. CROSS RACING CHAMPIONSHIP ma być realistycznym symulatorem wyścigów przelajowych z niezwykle dopracowanym silnikiem fizycznym. Program z FLATOUT

PC PS2

Kat Burglar

Twórcy serii TY THE TASMANIAN TIGER pracują też nad uwspółcześnioną wersją TOMB RAIDERA. Tak, tak, ich nowa bohaterka będzie kobietką równie szaloną co niebezpieczną. W dzień – jak na córkę milionera przystało – zajmie się akcjami charytatywnymi, wielkimi bankietami i spotkaniami z tzw. dobrym towarzystwem.



TOP-13 LISTA

Miejsce	Tytuł	Platformy	
1	Diablo 2	PC	008
2	GTA Vice City	PC, PS2	025
3	NFS: Underground	PC,PS2,Xbox, GCN	127
4	Far Cry	PC	154
5	Gothic 2	PC	060
6	Baldur's Gate 2	PC	104
7	Call of Duty	PC, PS2	073
8	Painkiller	PC, Xbox	162
9	SW: Knights of the Old...	PC, Xbox	130
10	Colin McRae Rally 04	PC, PS2, Xbox	150
11	Hitman Contracts	PC, PS2, Xbox	162
12	Morrowind	PC, Xbox	034
13	TOCA Racer Driver 2	PC, Xbox	161

pożyczy zwariowane, nieco „przegięte" modele samochodów oraz dokładną symulację zniszczeń, zaś z polskiego XPAND RALLY otwarty teren i całkowitą swobodę ruchu. Na graczy czekać też będzie 60 różnych tras rozrzuconych po 6 środowiskach geograficznych (zaśnieżone góry, pagórkowate, podmokłe wyżyny, słoneczne plaże itp.), kilkadziesiąt rodzajów samochodów oraz tryb multiplayer. Nad kodem biedzą się twórcy STREET LEGAL RACING i 1NSANE!





PC

Still Life

Przygodówka, ale za to jaka! Victoria McPherson, agentka FBI pozująca na Clarice Starling z „Milczenia owiec", w pogoni za seryjnym mordercą trafia do Paryża. Tam odnajduje zapiski swego dziadka, Gusa McPhersona (bohatera gry POST MORTEM). Po pobieżnej analizie jego wspomnień dochodzi do wniosku, że staruszek prowadził niegdyś niemal identyczne śledztwo! Od tej pory fabuła STILL LIFE biegnie dwutorowo. Gracz skacze pomiędzy Pragą z lat 20. i współczesnym Chicago. W każdym z tych miejsc zbiera dowody, prowadzi przesłuchania i próbuje skojarzyć fakty. Rozmawiając z napotkanymi osobami wybiera między mową służbową („Posterunkowy Johnson? Czy to pan był jako pierwszy na miejscu zbrodni?"), a potoczną („Cze, stary druhu! Jeszcze cię padaka nie dopadła? Co u tej wsiury Maryśki słychać?"). Klimat tworzą też przygrywające w tle niepokojące utwory oraz grafika wzorowana na filmach typu noir. Premiera już zimą!

W nocy przywdzieje seksowne ciuszki, a na twarz założy maskę. Wszystko, by podprowadzić bogaczom szmal i klejnoty, a potem oddać je biednym. Gra czerpie pomysły nie tylko ze zręcznościówek w stylu SPLINTER CELL (skradanie się, „uspokajanie" strażników, usuwanie ich ciał), ale i z serii THIEF. Gracz musi zadbać o unieszkodliwienie źródeł światła i pozostawienie mylnych tropów. A że koniec końców zostanie wmanewrowany w aferę o zasięgu międzynarodowym... Cóż, widać gra bez afery o zasięgu międzynarodowym to nie gra, a jakaś kpina!



Podsłuchaliśmy...

Trzej komandosi cztery

Już podczas prac nad COMMANDOS 3 firma Pyro Studios zapowiadała, że kolejna część serii zaskoczy jej fanów. I rzeczywiście – COMMANDOS STRIKE FORCE będzie strzelaniną FPP stawiającą sobie za wzór CALL OF DUTY. Gracz pokieruje losami trzech postaci, Komandosa, Snajpera i Szpiega, zahaczy też o Stalingrad, Francję i Finlandię.

Wiedźmin znów w Sieci



Strona www.thewitcher.com ponownie ożyła. Sukces jej pierwszej publicznej prezentacji w czasie targów E3 sprawił, że chłopaki z CD Projekt Red Studio wreszcie przyłożyli się do promocyjnej roboty. Na witrynie znajdziesz mnóstwo informacji na temat tego role-play'a, jego świata, historii, postaci i potworów. Nie zabrakło też screenów i renderów z gry! Ten pan po lewej to oczywiście sam wiedźmin Geralt! Żebrowski jak żywy, prawda?

Ile kosztowało GALAXIES?

Koszty produkcji gier sieciowych systematycznie rosną. Według szacunków dystrybutora, gra STAR WARS: GALAXIES kosztowała jak dotąd (uwaga, uwaga, zapnijcie pasy!) około 30 milionów dolarów. Do sumy tej doliczono jednak utrzymanie serwerów i szybkich łącz, a także obsługę setek tysięcy graczy.

© tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; TOP-13: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

PRZEBOJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

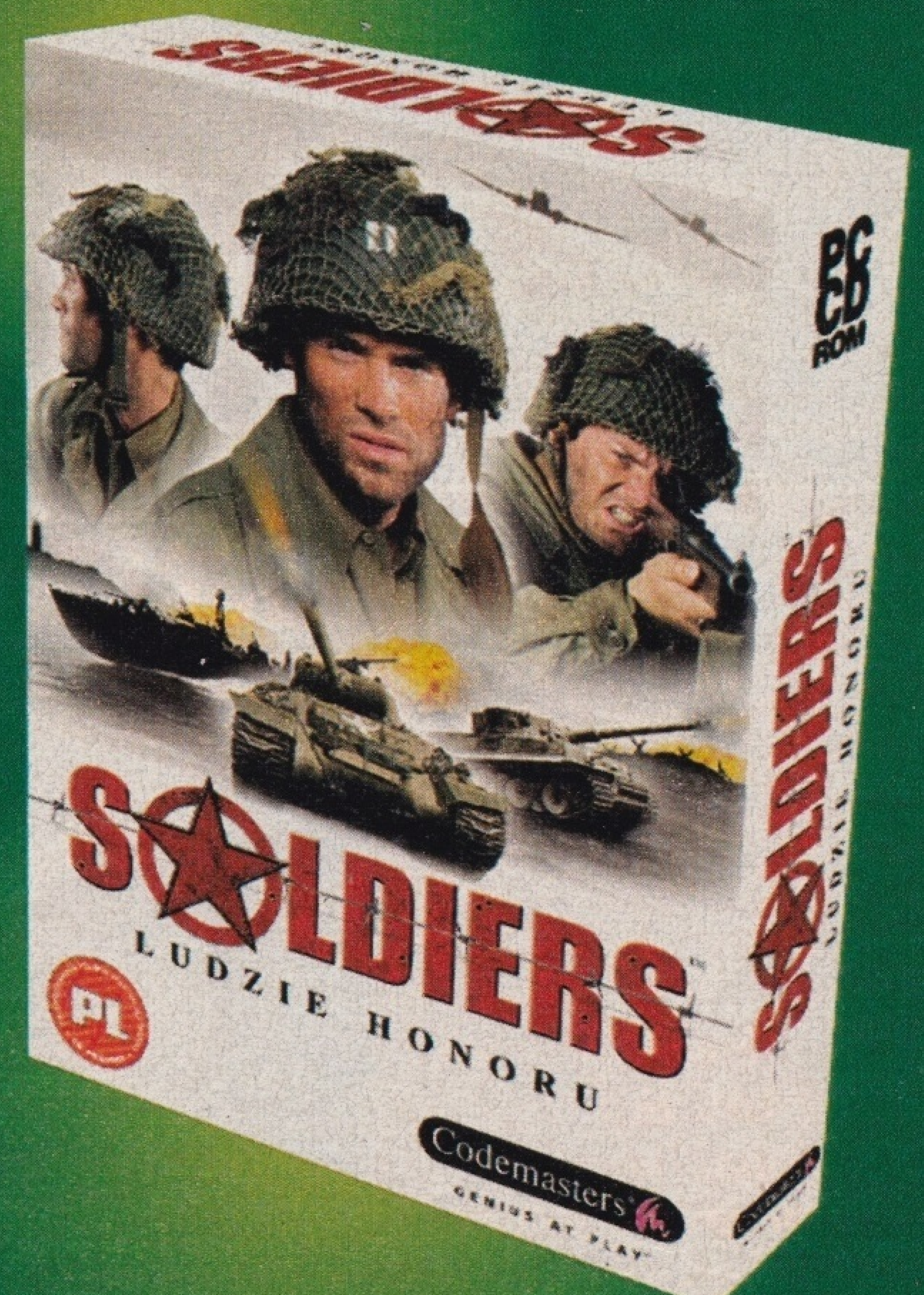
179	Thief: Deadly Shadows – PC, Xbox NEW	173	Against Rome – PC
003	The Sims – PC, PS2	174	Singles – PC
169	Spellforce: The Order of Dawn – PC	182	Mroczne Wieki – PC NEW
001	GTA III – PC, PS2	145	Battlefield: Vietnam – PC
010	Warcraft III – PC	183	Joint Operations: Typhoon Rising – PC NEW
019	Disciples 2 – PC	175	Manhunt – PC, PS2, PSOne, Xbox
170	HP i Więzień Azkabanu – PC, PS2, Xbox, GCN, GBA	184	True Crime: Streets of LA – PC, PS2, Xbox, GCN NEW
163	Unreal Tournament 2004 – PC, MAC	185	Lord of the Realms 3 – PC NEW
171	Conan:The Dark Axe – PC, PS2, Xbox, GCN	186	The Suffering – PC, PS2, Xbox, GCN NEW
005	Max Payne – PC, PS2, PSOne, Xbox	187	Robin Hood: Defender of the Crown – PC, PS2, Xbox NEW
002	Medal of Honor – PC	188	Jurassic Park: Operation Genesis – PC, PS, Xbox NEW
180	Shrek 2 – PC, PS2, Xbox, GCN, GBA NEW	176	X2: The Threat – PC
181	Soldiers: Heroes of II World War – PC NEW	177	Vietcong: Purple Haze – PC
172	UEFA Euro 2004 – PC, PS2, Xbox	178	Neighbours from Hell 2 – PC
031	Medieval: Total War – PC	189	Blitzkrieg: Horyzont w ogniu – PC NEW

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LP.CL.# (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LP.CL.nazwa_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl

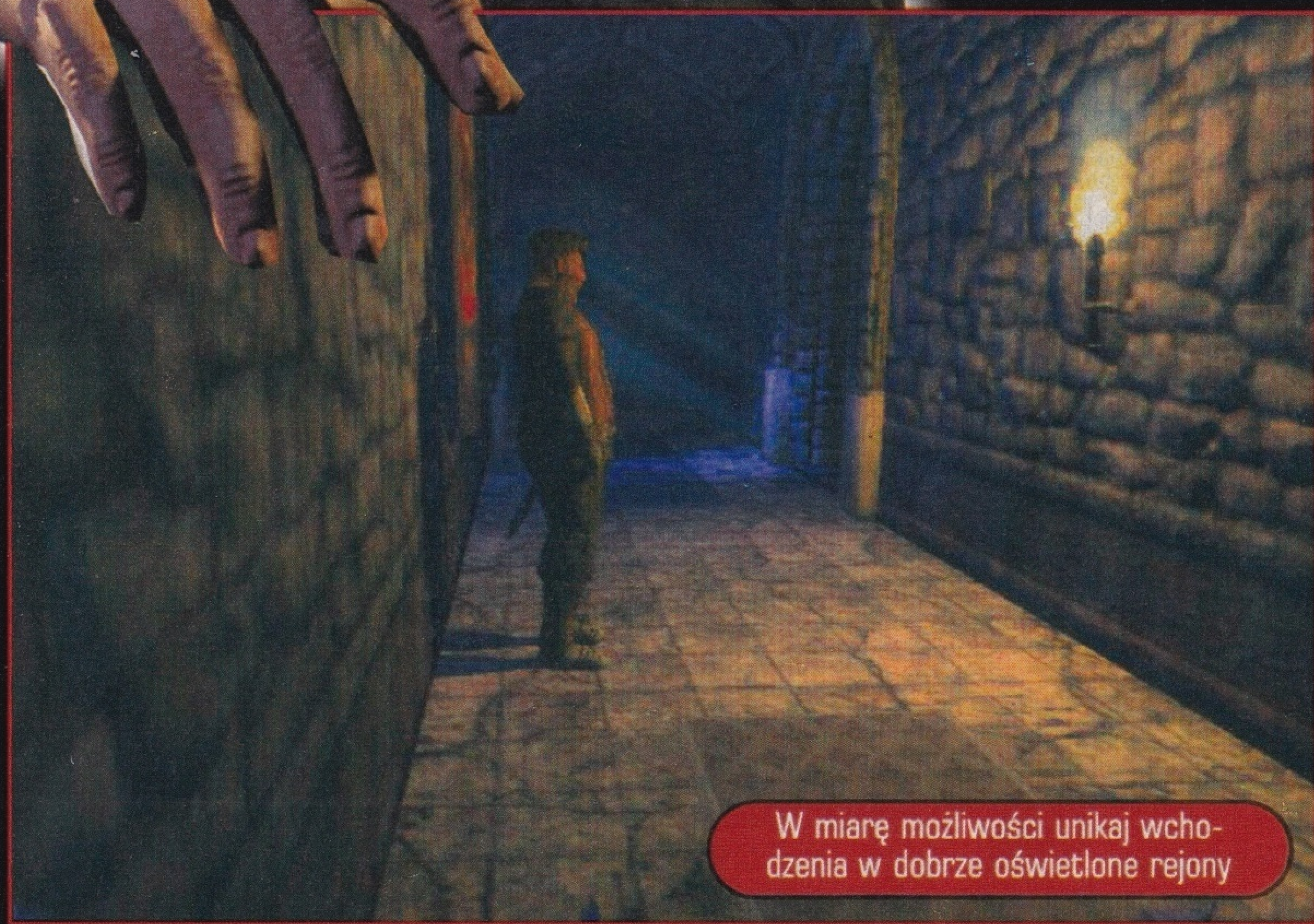
Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt, oraz 6 dodatkowych gier!

CDPROJEKT



THIEF
DEADLY SHADOWS™

Kraść cenne przedmioty i jeszcze mieć poczucie, że robi się to dla wspólnego dobra, to może nie do końca moralna, ale jakże atrakcyjna propozycja!!


W miarę możliwości unikaj wchodzenia w dobrze oświetlone rejony

Życie potrafi być bardziej zjadliwe niż można sobie w ogóle wyobrazić. Otóż w tym samym czasie, gdy siedziałem przy monitorze, kradnąc na zlecenie szefów kolejne cenne przedmioty w grze THIEF: DEADLY SHADOWS, prawdziwi złodzieje wyprowadzali moje świeżo nabyte auto z parkingu pod blokiem. To ci dopiero scenariusz! Jednak nawet to nie zniechęciło mnie do znakomitej gry autorstwa Ion Storm (ta sama firma stworzyła niedawno DEUS EX: INVISIBLE WAR).


Zwycięstwo w walce z grupą przeciwników jest bardzo trudne

POWRÓT W TO SAMO MIEJSCE

Rok 1998, w którym studio Looking Glass zaproponowało tytuł THIEF: THE DARK PROJECT, stał się świadkiem narodzin zupełnie nowego podgatunku gier zręcznościowych. Nowoczesne zręcznościówki miały opierać się od tej pory na skradaniu i cichej walce z przeciwnikami. Znamienitymi kontynuatorkami tego nurtu stały się w ostatnich latach takie gry jak HITMAN czy SPLINTER CELL (choć ta druga w większym stopniu stawia na taktykę otwartego starcia zbrojnego).

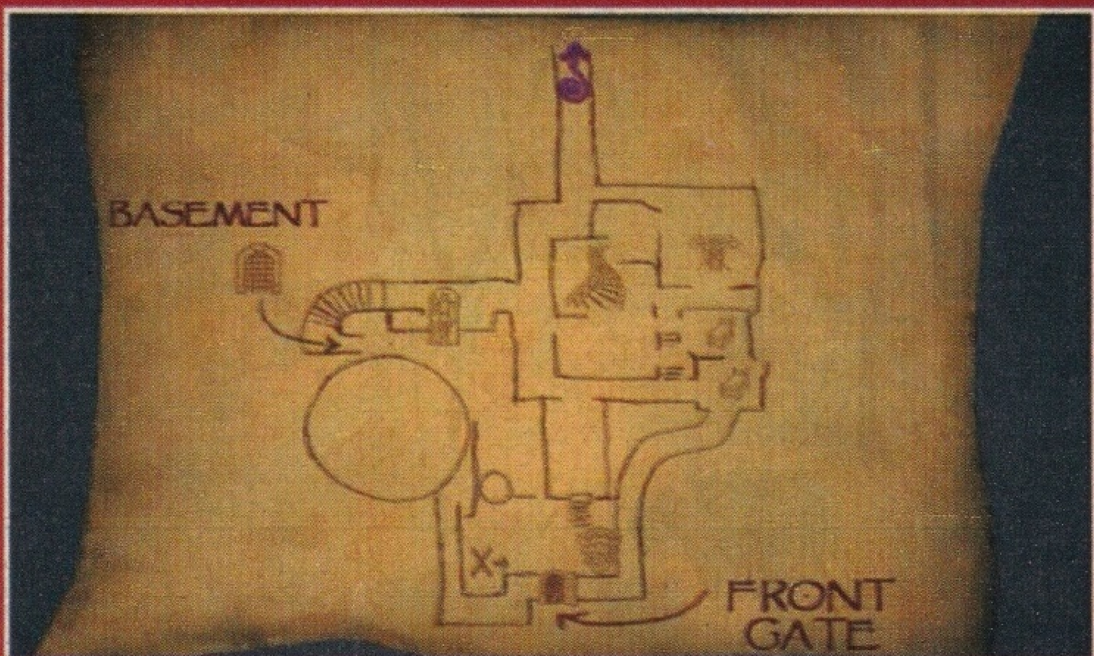
THIEF: DEADLY SHADOWS, trzecia już gra z serii (wcześniej pojawiła się THIEF: THE METAL AGE, którą ostatnio proponowaliśmy na naszym krążku CD), oferuje zarówno podobny model rozgrywki, jak i te same rozwiązania techniczne. Nawet bohaterowie są tacy sami jak w poprzednich częściach. Do niby-średniowiecznego miasta The City (swoja drogą autorzy mogliby pokusić się o jakąś konkretniejszą nazwę) powracają: główny bohater – Garrett – oraz trzy podstawowe frakcje, które spotykasz na swej drodze. Są to „Keepers", twoi byli mistrzowie, aktualnie proszący cię o kilka „przysług", „Hammerites", wierzący w technikę i jej wpływ na życie ludzkie, oraz „Pagans", zarówno atmosferą, jak i fanatycznym podejściem do religii przypominający Druidów.

DUSZNO TU I CIASNO

Po skończeniu misji treningowych Garrett będzie się swobodnie poruszał po różnych częściach miasta. A w chwilach, gdy nie ma

UŁOMNOŚCI MAPY

Statyczność mapy oraz jej niska szczegółowość to największe wady tego elementu gry, który powinien przecież pomagać orientować się w terenie. Pomijając już fakt, że z mapy nie wynika, jakie pozycje zajmują twoi wrogowie i czy się przemieszczają (tak jak to rozwiązano w HITMANIE), największy kłopot polega na tym, że na planie nie sprawdzisz, gdzie ty sam w danej chwili się znajdujesz! Również oznaczenie poszczególnych pomieszczeń dalekie jest od ideału. Słowem, nie licz na zbytnie ułatwienia.



RODZAJE BRONI

BLACK JACK
Wbrew nazwie, nie jest to jedna z gier hazardowych... Przy pomocy tej pałki możesz ogłuszać przeciwników, co jest szczególnie przydatne, gdy zależy ci na cichym załatwieniu sprawy.

HAŁAŚLIWA STRZAŁA
Jeśli uparciuch strażnik nie chce ruszyć swego zadka z miejsca i uniemożliwia ci przejście obok niego, wystrzel tę strzałę w inny róg pomieszczenia. Na pewno zdołasz w ten sposób odwrócić jego uwagę.

MINA
Kolejny gadżet osłaniający wycofywanie się. Jeżeli chcesz pozbyć się „ogona", ustaw minę na drodze w ten sposób, aby nadziali się na nią śledzący cię strażnicy.

MECHANICZNE OKO
To urządzenie pozwala przyjrzeć się z bliska przedmiotom, co znacznie ułatwia planowanie „skoku".

FLASH BOMB
Czasem trzeba się szybko ulotnić. Rzucając tę bombkę pod nogi wrogów, na moment ich oślepiasz, co daje ci kilka sekund na ucieczkę.

WODNA STRZAŁA
Strzał wodnych używa się do gaszenia świec, świeczników itp. – w ciemnościach znacznie wzrasta skuteczność działania.

SZTYLET
Najczęściej używana broń do walki na krótki dystans. Nie jest zbyt skuteczna, ale w walce „jeden na jeden" pozwala przy odrobinie szczęścia zadać decydujący cios.

WYTRYCH
Z tym kawałkiem metalu pod ręką wszystkie drzwi staną przed tobą otworem. A w pracy złodzieja bardzo to przecież ważne!

dla ciebie akurat żadnego zlecenia, możesz sobie pospacerować po uliczkach, wyjąć coś czasem przechodniom z kieszeni, ewentualnie odwiedzić kwaterę któregoś z mieszkańców pod jego nieobecność. Sposób, w jaki skonstruowano miasto, wywołuje uczucie klaustrofobii – mury są wysokie, uliczki ciemne i wąskie, znajdziesz tu też sporo zaułków, w których można zaczaić się na ofiary lub schować przed ścigającymi cię strażnikami. Niestety, przechodząc z jednej części The City do drugiej, musisz spokojnie poczekać na załadowanie gry, co za każdym razem zajmuje kilkanaście cennych sekund. Mnie osobiście mocno wybijało to z rytmu zabawy.

Fabuła kręci się wokół pewnej mrocznej przepowiedni, którą zasłyszeli „Keepers" i teraz chcą zapobiec jej spełnieniu. Tutaj zaczyna się twoja rola. Złodziejskie misje, które otrzymujesz, są w związku z powyższym w pewnym stopniu usprawiedliwione moralnie – wszak celem ostatecznym ma być uratowanie świata przed bliżej nieokreśloną zagładą. Nie wszystko jest jednak takie, jakim się wydaje na początku... Rozwój fabuły i jej nieoczekiwane zwroty śledzić będziesz podczas rozmów, cut-scenek, wewnętrznych monologów Garretta, czytając listy, pamiętniki oraz notki pozostawione przez inne postacie.

W ŁEB – I KONIEC

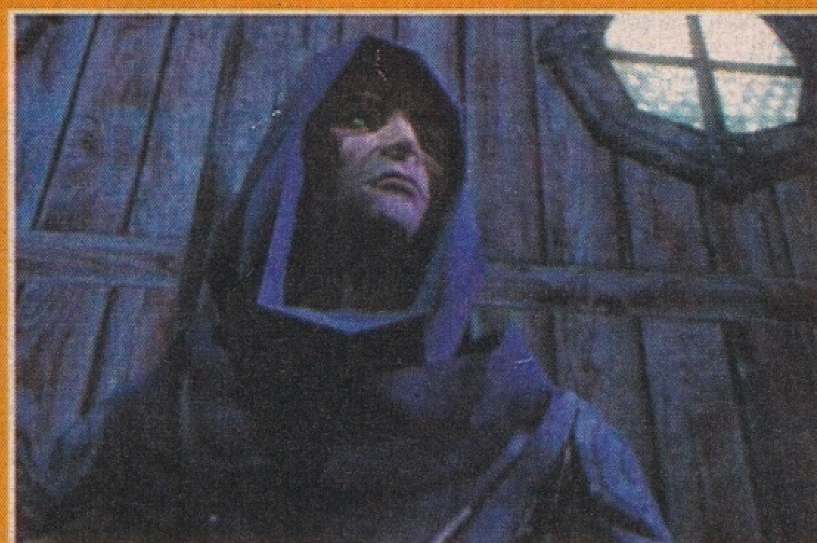
Akcja THIEF: DEADLY SHADOWS rozwija się początkowo w niezbyt szybkim tempie. Musisz dać tej grze ładnych kilka godzin na rozkręcenie się, nim będziesz miał szansę dostrzec jej pełen blask. Wypada od razu wspomnieć, że spośród czterech dostępnych poziomów trudności należy unikać najłatwiejszego. Jeżeli go wybierzesz, gra staje się po prostu nudna. W takim przypadku jakiekolwiek skradanie traci sens, bo nawet gdybyś wlazł strażnikowi przed oczy i odtańczył taniec Zulusa, możliwe, że nie chciałoby mu się zareagować.

Sposób wykonywania misji w zasadzie nie uległ poważniejszym zmianom. Z napotkanymi strażnikami (bez względu na to, że różnią się wyglądem i charakterem) poradzisz sobie, stosując jedną z trzech poniższych metod. Pierwsza to odwrócenie uwagi – poprzez rzucenie w wybrany punkt ciężkiego przedmiotu lub wystrzelenie „hałaśliwej strzały".

ELEMENT RPG

Dobrze jest być fachurą w złodziejskim zawodzie. Jeśli uda ci się co nieco schować do swej przepastnej torby podczas misji, dobra te możesz łatwo i z zyskiem upłynnić u znajomego, miejskiego pasera. Chłopina nie wybrzydza zbytnio ani nie dopytuje się o pochodzenie towaru. Zdobyte w ten sposób pieniądze okazują się bardzo przydatne – możesz dzięki nim kupić lepszy sprzęt i uzupełnić zapasy. W połączeniu z punktami „stealthu", które zbierasz podczas misji, widać wyraźnie, że masz w tej grze do czynienia z namiastką aspektu rolplejowego.

W GŁÓWNEJ ROLI



W grze THIEF: DEADLY SHADOWS wcielasz się w postać Garretta, mistrza fachu złodziejskiego. W mieście, w którym ów przestępca (?) mieszka, przemoc i korupcja są powszechne. Aby rozkład moralny i społeczny nie przekroczył dopuszczalnych granic, sekretna organizacja o tajemniczej nazwie „Keepers" (która zresztą szkoliła Garretta w czasach jego młodości) prosi głównego bohatera o świadczenie na jej rzecz pewnych usług. Wykonując zlecone zadania, Garrett ma jednak własne cele, a w miarę rozwijania się fabuły odkrywa pewne fakty, których ujawnienia „Keepers" zapewne by sobie nie życzyli. Działając na dwa fronty, bohater staje się dla organizacji niebezpieczny...

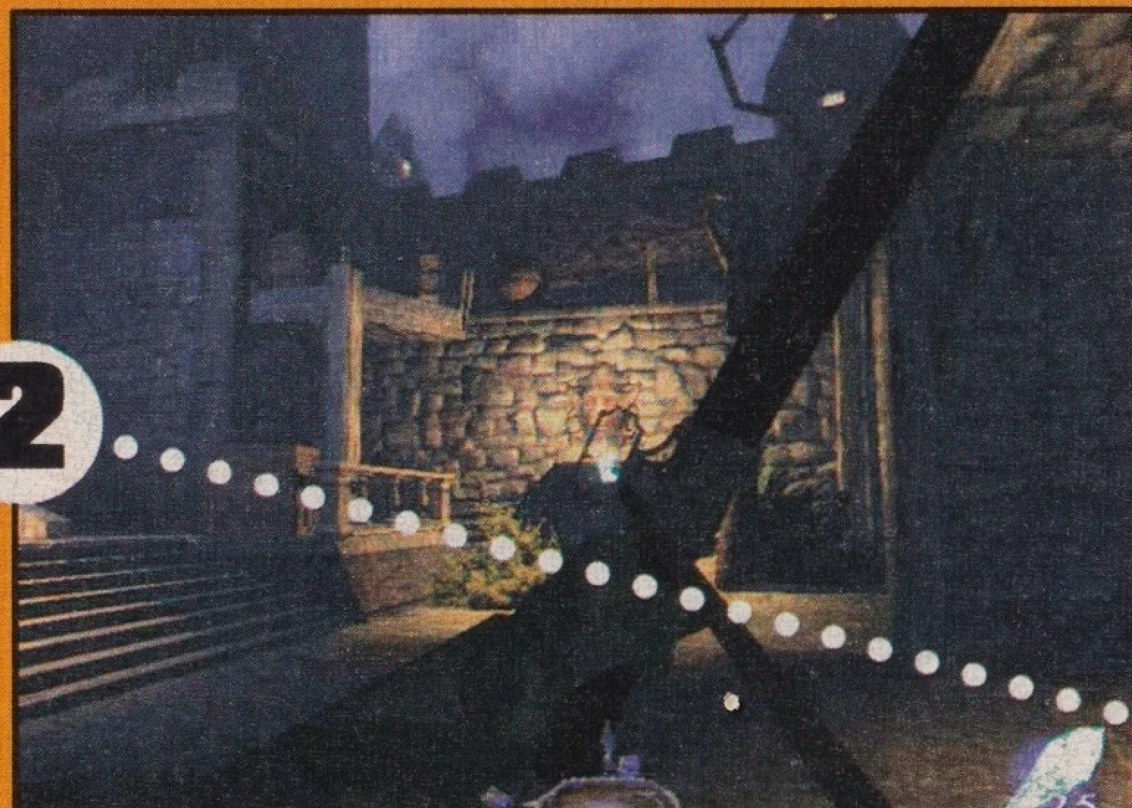
Wtedy strażnik opuści posterunek, a ty swobodnie możesz przemknąć dalej. Kolejna metoda polega na cichym skradaniu się za plecami wartownika i huknięciu go w łepetynę skórzaną pałką, co skutecznie ogłusza delikwenta na czas wykonywania misji. Następnie należy jego ciało odciągnąć w ustronne miejsce, aby nie wzbudzić podejrzeń kompanów nieszczęśnika. Ostatnia opcja, która zapewne najbardziej przypadnie do gustu miłośnikom gier FPP, to uśmiercanie wrogów przy pomocy łuku lub broni białej. Ze strzelaniem z łuku wiąże się zresztą ciekawa historia. Otóż gdy wycelujesz w głowę niewidzącego cię strażnika, to on natychmiast, bez zbędnych protestów, pada trupem. Natomiast jeśli przeciwnik już wcześniej zauważył twoją obecność i nie daj Bóg zdążył w twoim kierunku ruszyć, wtedy nawet trzy celne strzały w czerep pożytku nie przyniosą. Wygląda na to, że zrelaksowany wojak ma po prostu wyluzowane mięśnie i kości czaszki, przez co łatwiej je spenetrować celnym strzałem.

W ciemnych zaułkach miasta i sekretnych schowkach znajdziesz mnóstwo pamiętników, notek itp., które wpływają na fabułę gry

PIERWSZE CHWILE



Wejścia do budynku strzegą dwie osoby. Potrzebujesz ciemności i pomysłu, by choć jedną z nich odciągnąć od bramy



Zacznij od zgaszenia pochodni przy pomocy strzały wodnej – to zapewni ci upragnione ciemności



Strażnicy są już zaniepokojeni. Teraz weź skrzynkę leżącą na wozie i ciśnij ją w jakiś odległy kąt, z dala od głównej bramy

Na kamiennym bruku twoje kroki narobią dużego hałasu, więc lepiej nie biegaj

tekst: Bartosz „baRteS" Lewandowski

CZUJNI JAK WAŻKI

Na wyższych poziomach trudności twoi oponenci cechują się zaskakująco wysoką inteligencją i wykazują sporą czujność. Ich reakcje da się śledzić nie tylko obserwując ruchy, ale także słuchając komentarzy (najwyraźniej czują się samotni i mają tendencję do mówienia sami do siebie). Nierzadko usłyszysz zatem stwierdzenie: „Ja tam chyba coś słyszałem" albo „Wyłaź twardzielu". Trzeba wtedy schować się jak mysz pod miotłą w jakimś przytulnym i ciemnym zakątku. Po pewnym czasie usłyszysz z kolei komentarz: „Nawet jeśli ktoś tam był, to już dawno uciekł". Wtedy na nowo możesz zacząć działać. Szkoda, że raz zaalarmowany strażnik nie ma takiej funkcji jak stały wzrost czujności – to na pewno zwiększyłoby stojące przed graczem wymagania. A tu jak raz zgubisz „ogon", to wracając w to samo miejsce, spotykasz tego samego gościa, który jest znowu absolutnie wyluzowany. Są od tej reguły wyjątki – jeśli przemieścisz się z jednego rejonu w drugi, a akurat trwał pościg, możesz się spodziewać, że ten sam człowiek będzie czekał na ciebie dokładnie w miejscu, w którym uprzednio zniknąłeś. Wrogowie mogą stać się podejrzliwi również wtedy, kiedy zobaczą przestawiony przedmiot, otwarte drzwi, plamę krwi na podłodze lub brak swojego kompana w miejscu, gdzie spodziewali się go odnaleźć. Czasami jednak występują sytuacje, które trudno logicznie usprawiedliwić: jeśli hukniesz kogoś pałką w mózgownicę i ten osunie się razem ze zbroją i mieczem na bruk, to hałas wywołany tą czynnością wcale nie jest taki, jakiego byś się spodziewał. Albo z innej beczki: strażnicy czasem męczą się pogonią za głównym bohaterem i zdyszani rezygnują z dalszego pościgu.

ISTOTA ZBLIŻENIA

Jeśli już decydujesz się na rozwiązywanie zadań z wykorzystaniem przemocy, istotne jest, aby twoje ciosy i strzały były celne. I tak na przykład ciskanie strzał z łuku „na wariata", gdzie popadnie, to jedynie strata czasu, zapasu broni i ryzyko wpadnięcia w duże tarapaty. Dlatego celując z łuku w przeciwnika, zaczekaj chwilkę, aż Garrett dobrze przymierzy – wtedy następuje zbliżenie kamery na twój cel. Przy dużym zoomie, jaki dzięki temu zyskujesz, łatwo jest już trafić w głowę, a to z kolei gwarantuje skuteczną eliminację delikwenta.

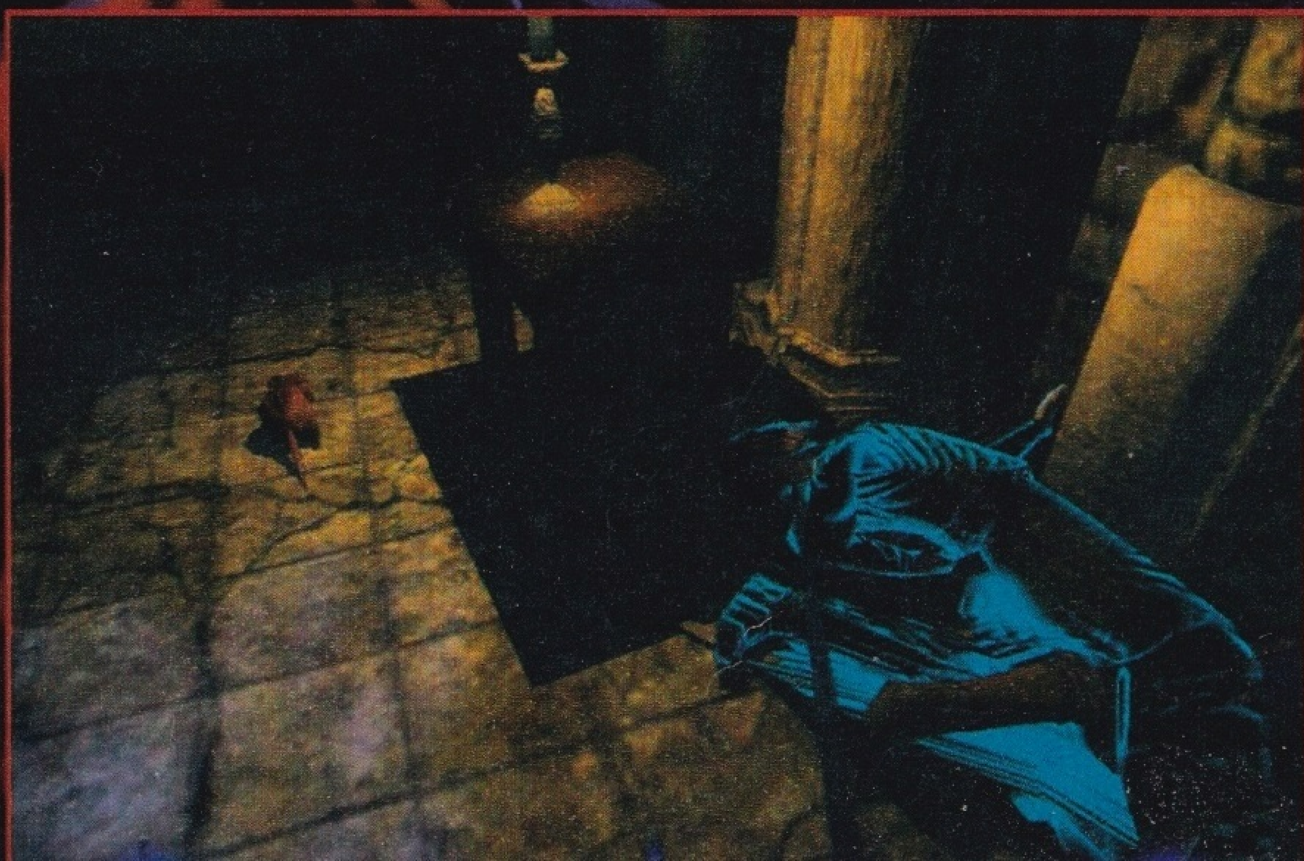


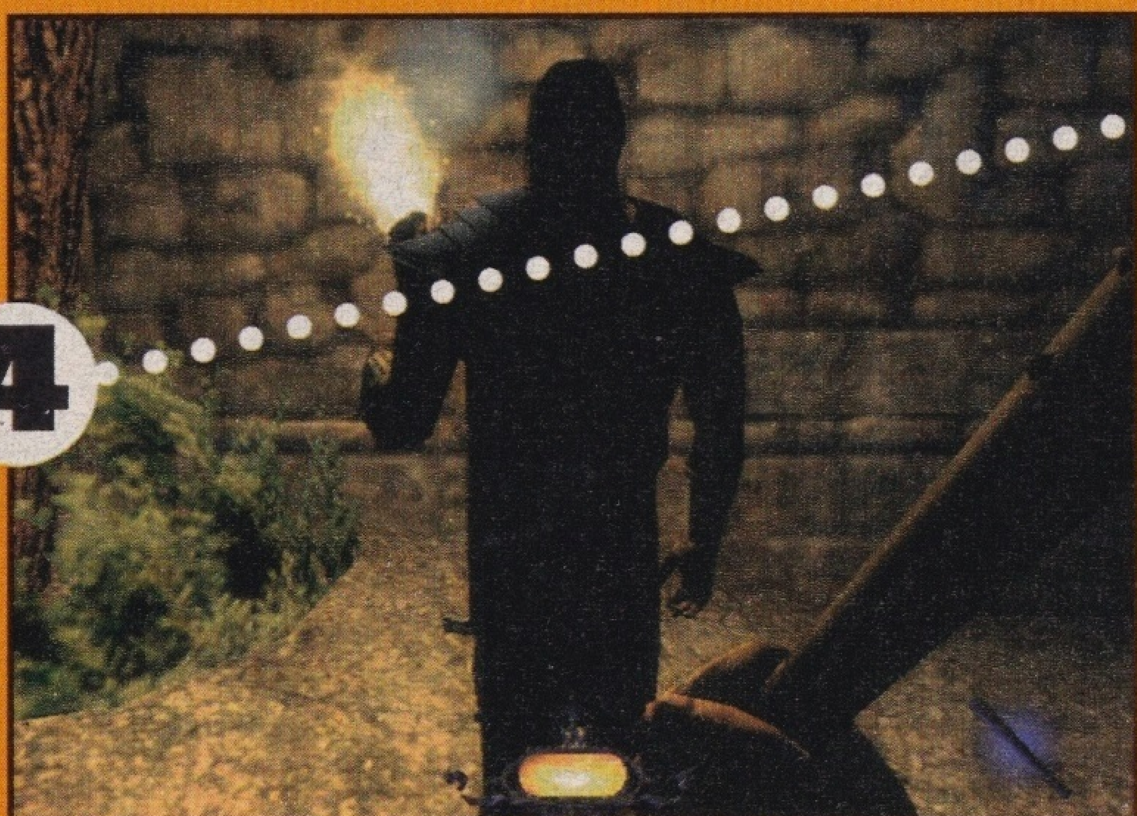
CO W SAKIEWCE

Rzecz jasna, najistotniejszym elementem rozgrywki jest zdobywanie cennych przedmiotów. Część z nich to biżuteria czy też kamienie „podprowadzane" na zamówienie „Keepersów". Jednak, jak na prawdziwego złodzieja przystało, korzystać będziesz z każdej sposobności wzbogacenia się. I tak w twoje łapki wpadną rozmaite przedmioty, znalezione w kwaterach i skrzyniach innych mieszkańców The City. Często jednym z celów misji jest znalezienie odpowiedniej ilości cennych przedmiotów, które musisz zebrać, aby pozytywnie zaliczyć zadanie. Każdej nowej zdobyczy towarzyszy miły dla ucha dźwięk oraz informacja, jak wartościowy jest dany przedmiot oraz jaki procent łupów udało ci się już skompletować.

W przeciwieństwie do poprzednich części THIEFA, po skończeniu misji możesz upłynnić cały nielegalnie zdobyty towar. Różnego typu handlarze (tak ich nazwijmy, choć „paser" pasowałoby chyba lepiej) specjalizują się w poszczególnych rodzajach dóbr i nieraz będziesz się musiał odrobinkę nabiegać, aby znaleźć nabywców na wszystkie precjoza. Zdobyta w ten sposób gotówka jest niesłychanie przydatna, bowiem daje możliwość dowolnego wzbogacania ekwipunku. I tu osoby zaznajomione z poprzednimi częściami gry zauważą kolejne nowatorskie rozwiązanie – do tej pory było tak, że po zakończeniu misji całość sprzętu była automatycznie wymieniana bez ingerencji gracza. Teraz jest pełna swoboda wyboru. Z jednej strony jest to wielki plus, gdyż uzupełniasz tylko ten sprzęt, którego ci brakuje i skuteczniej wykorzystujasz swoje pieniądze. Z drugiej strony jest to jednak odrobinę zbyt daleko idące ułatwienie, ponieważ tym samym możesz nabyć kilka ampułek z uzdrawiającą miksturą, co w połączeniu z pozostałymi po poprzedniej misji buteleczkami znacznie upraszcza ukończenie kolejnego etapu. Wtedy okazuje się, że nawet opcja zapisywania w dowolnym momencie staje się zbędna, gdyż ampułek masz tyle, że ryzyko porażki staje się minimalne.

Wymienione w powyższym akapicie zmiany to najważniejsze nowinki w THIEF: DEADLY SHADOWS. Są też jednak inne, pomniejsze modyfikacje w stosunku do poprzednich odcinków złodziejskiej sagi. I tak




Strażnik ruszył zbadać niepokojące hałasy. Wystarczy zakraść się od tyłu, walnąć go w łeb...


... następnie odciągnąć ciało ogłuszonego przeciwnika w ustronne miejsce, tak aby nikt z jego kompanów go nie odnalazł. Drugi z jegomościów schował się do środka. Droga do wejścia stoi otworem!

na przykład miecz został zastąpiony sztyletem (co nie ma aż tak wielkiego znaczenia, skoro walka „w zwarciu" nie jest podstawą rozgrywki), a z kolei strzały z liną, pozwalające na tworzenie drabin linowych, zostały wymienione na rękawice wspinaczkowe. Ot, taki sobie mały bajerek dla odmiany.

NADSTAW USZU

O oprawie graficznej tej gry już co nieco wspomniałem – ciasne uliczki, wysokie, ciemne budowle i wszechobecny mrok wywołują napięcie i niemożliwy do opisania niepokój. Grafika w pełni obsługuje biblioteki graficzne DirectX 9.0 i jest pod nie skonfigurowana, więc właściciele kart ATI mogą mieć podczas grania pewne problemy. THIEF: DEADLY SHADOWS posiada bardzo wysokie wymagania sprzętowe, szczególnie jeśli chcesz cieszyć oczy pełną urodą gry. Rozdzielczość sięga 1600x1200 pikseli, w programie znajdziesz też dynamiczne oświetlenie i grę cieni. Same wnętrza nie zapierają może tchu w piersiach (taki HITMAN wygląda pod tym względem lepiej), ale mroczny klimat jest wystarczająco... mroczny :). Za to postacie mogłyby być odrobinę bardziej zróżnicowane – mnie wszystkie po pewnym czasie wydawały się takie same. Gra funkcjonuje stabilnie, choć w kilku miejscach zanotowałem niezrozumiałe zmniejszenie ilości wyświetlanych klatek na sekundę. Jedyny prawdziwy „bug" to resetowanie poziomu trudności do niższego w chwili wczytywania stanu gry – ale ten problem rozwiązuje łatka, która jest już dostępna w Sieci.

Grafika, choć wcale nie najgorsza, jest w THIEF: DEADLY SHADOWS daleko w tyle w stosunku do dźwięku. Dzięki temu, że jestem szczęśliwym posiadaczem systemu nagłaśniania Creative 5.1, mogłem w pełni zanurzyć się w atmosferze gry. Choć muzyki nie ma (i dobrze!), same odgłosy skutecznie budują napięcie. Przede wszystkim system surround pozwala właściwie oceniać wydarzenia na ekranie – czy strażnik zbliża się z lewej, czy z prawej, jak jest daleko itp. Doskonale dobrane głosy, z zimnym i cynicznym głosem Garretta na czele, także pomagają wczuć się w rolę. Autorzy szczycą się, że do gry przygotowali dialogi o łącznej liczbie 300 tysięcy słów. Nie wiem, czy to prawda, nie miałem czasu policzyć... Ale wiem na pewno, że odzywki strażników czy innych napotkanych postaci nie powtarzają się tak często jak w innych grach zręcznościowych, co mnie zawsze doprowadza do szału. Dodajmy do tego jeszcze różnego typu niepokojące dźwięki, dochodzące z ciemnych korytarzy, skrzypienie podłóg, szczęk żelastwa, okrzyki przerażenia i triumfu, a skóra na grzbiecie aż cierpnie ze strachu.

THIEF: DEADLY SHADOWS to propozycja na samotne wieczory, gdy nikt ci nie będzie przeszkadzał i gdy będzie wystarczająco ciemno, by dojrzeć wszelkie szczegóły akcji rozgrywającej się na monitorze. Ten program mogą odpalić miłośnicy serii, ale jest ona przeznaczona także dla nowicjuszy. I, wbrew pozorom, wcale nie jest aż tak niemoralna, o czym przekonasz się, gdy po nią sięgniesz. Zdecydowanie warto!

WŁAM NA SZYBKO

Na swojej drodze często spotkasz zamknięte drzwi lub zaryglowane skrzynie. Nie jest to jednak coś, co może takiego speca jak ty odstraszyć. Włamania opierają się niezmiennie na takim samym schemacie – grzebiesz wytrychem w zamku, szukając tzw. „soft spot", czyli miejsca, w którym warstwa zamka (a jest ich 3-4) ustępuje. Owo miejsce można zlokalizować, gdy okręgi reprezentujące warstwy zamka najsilniej się poruszają. Jeśli masz problemy z wychwyceniem momentu największego ruchu, to po prostu kręcąc w kółko wytrychem, szybko naciskaj lewy przycisk myszy aż do chwili, gdy zamek ustąpi. Wraz z rozwojem akcji na pewno nabierzesz wprawy i takie szaleńcze klikanie nie będzie potrzebne. Uważaj jednak, by zbyt długo nie zamarudzić przy zamkniętych drzwiach, bo możesz zwrócić na siebie uwagę strażników.



SEKRETY PAŁKI

Pałka o nazwie Black Jack ma dosyć dziwną właściwość. Jest skuteczna tylko i wyłącznie wtedy, gdy zaatakujesz przeciwnika od tyłu i zapodasz mu nielichy cios w łeb (a ściślej w potylicę). Jednak jeśli ofiara zdąży się odwrócić, to możesz sobie machać ile sił w rękach, a i tak nic nie wskórasz. Dziwna sprawa – przecież uderzenie kogoś w skroń (lub nawet w czółko) powinno przynieść zbliżone efekty. Najwidoczniej jednak postacie z THIEF te części mózgownicy mają wyjątkowo odporne na ciosy.



KUPĄ MOŚCI PANOWIE

Główny bohater nie jest typem wojownika, więc raczej nie polecam wdawania się w jakieś większe potyczki zbrojne. Po pierwsze – w twoim ekwipunku nie znajdziesz białej broni odpowiedniej do walki na krótki dystans, po drugie – twoja postać nie jest odporna na ciosy. Właściwie już od dwóch przeciwników zaczynają się potworne kłopoty i wyjście cało z takiej walki graniczy z cudem. Czyli jak w życiu...



Thief: Deadly Shadows

5

Skradanka

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.5 MHz 256 MB RAM, 3 GB HDD
- cena 149.90
- **Gra na platformy:** PC, Xbox
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Ion Storm / Cenega Polska**
- http://www.thief3.com

+	–
Utrzymanie klimatu serii, bardzo dobry dźwięk	Ładowanie gry przy przejściu między rejonami misji

Grafika 4+ | Dźwięk 5+ | Frajda 5

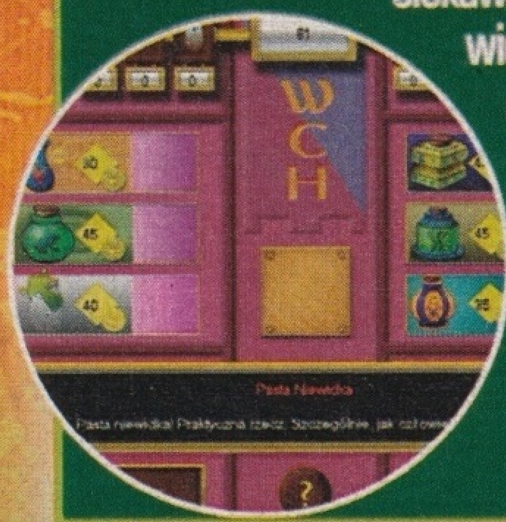
W THIEF: DEADLY SHADOWS można się zanurzyć na długie godziny. **Świetna zręcznościówka!**

Zabić możesz każdego – jeśli masz taki kaprys. Ale niewiastom jednak odpuść

SHREK 2™

Sklepik z marzeniami

Zbierane po drodze monety możesz przeznaczyć na buteleczki z różnego typu specyfikami. Część z nich oddziałuje na ciebie – na przykład eliksir siły czy swoista „czapka niewidka", dająca postaci niewidzialność. Inne napoje powodują natomiast pewne zmiany w zachowaniu twoich przeciwników. Najciekawsza z magicznych mikstur sprawia, że twoi wrogowie na pewien czas zapałają do ciebie bezgranicznym afektem i nie przyjdzie im nawet do głowy cię zaatakować. Poza tym jest jeszcze substancja zamrażająca, usypiająca, przeczyszczająca, przemieniająca (w żaby) itp. Pamiętaj jednak, że nawet firma „Wróżka Chrzestna S.A." nie ponosi odpowiedzialności za skutki opróżniania tych buteleczek.



Chyba nikogo nie dziwi fakt, że wraz z pojawieniem się w kinach drugiej części „Shreka" na rynek trafiły dodatkowe produkty, opierające się na tym samym znaku firmowym. Jednym z takich dzieł jest gra SHREK 2: THE GAME, której fabuła w dużej mierze opiera się na wydarzeniach znanych z filmu.

SHREK 2 ukazał się równocześnie na konsole i w efekcie nie obejdzie się bez porównań z innymi platformami. **Gra na peceta jest jednak odrębnym tytułem, co w tym konkretnym przypadku nie wyszło jej na dobre** – klimatem i poziomem rozgrywki odstaje od konsolowej wersji. Przede wszystkim na pececie nie możesz wybierać postaci, którą w danym momencie sterujesz – o tym zadecydowali za ciebie producenci gry. Po drugie, samych sterowalnych bohaterów jest na „blaszaka" zaledwie trzech (Shrek, Osioł i Puszek), podczas gdy na konsolach masz do dyspozycji dziesięciu – w tym nawet i Ciasteczka! No i zadań pobocznych też znajdziesz na pecetowej wersji mniej.

„Shrek" kinowy jest pozycją dla każdego, w grę SHREK 2 powinny grać tylko dzieci

PROŚCIZNA

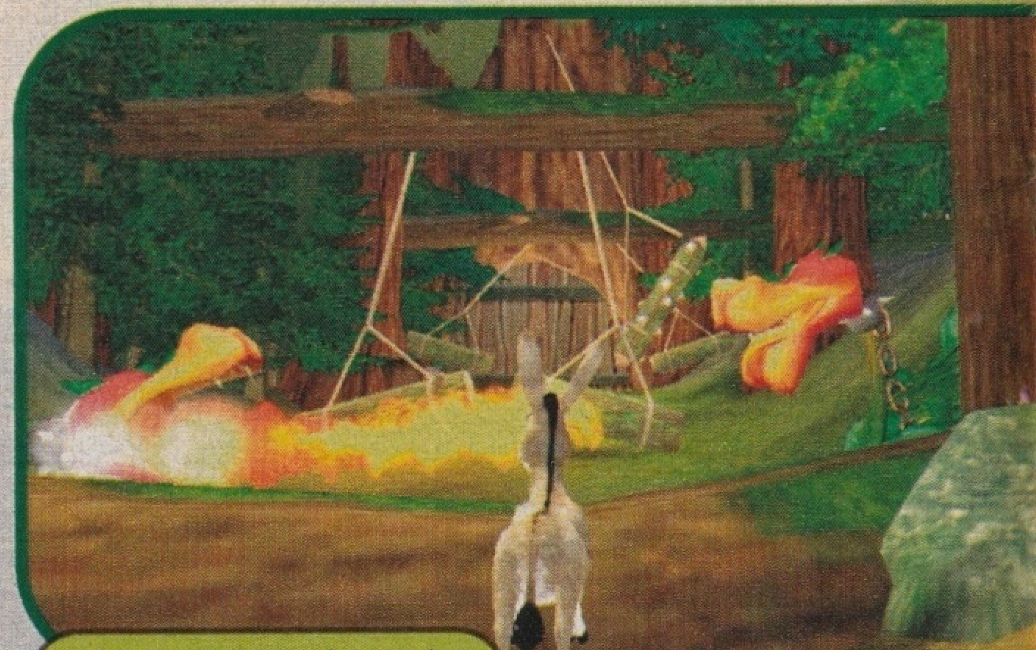
Wróćmy do samej rozgrywki. Prowadzenie postaci podczas gry jest wyjątkowo proste i nawet kilkuletnie dziecko powinno w ciągu kilku minut poradzić sobie z opanowaniem klawiszologii. Wszystko opiera się na WSAD plus myszka (obracanie postacią i bieg, jak w klasycznym FPP). Lewy przycisk myszy odpowiada za atakowanie wrogów, prawy za skoki. Niezależnie od tego, jaką postacią w danej chwili sterujesz, sposób zadawania ciosów jest identyczny. **Jedno kliknięcie oznacza cios zwykły, dwa kliknięcia – silny cios, a trzy – kombos.** Ten ostatni jest rzecz jasna najskuteczniejszy. Dzięki kombosom możesz razić całe grupy wrogów, na których się napatoczysz. Jeśli chodzi o ich efektowność, na pierwszy plan wysuwa się „obrót osła" (moja własna nazwa).

Czy to przemierzając lasy i pola, czy próbując wykraść Wróżce Chrzestnej eliksir „żyj długo i szczęśliwie", czy w końcu uciekając z więzienia, zawsze robisz to samo. Przede wszystkim obijasz twarze setkom zbójów oraz chłopów z widłami, uśmiercasz pająki, nietoperze i inne obrzydlistwa, walczysz z drzewami-mutantami i ogniorzygami (tak je nazwał osioł), które wyglądają jak połączenie rośliny ze smokiem. Po drodze przyjdzie ci skakać, wspinać się i unikać pułapek takich jak laser, bale z kolcami czy fruwające, ogromne kule itp. Tradycyjnie, trzeba też przekładać dźwignie i otwierać bramy. Wszystko to jest proste niczym drut, kłopoty pojawiają się tylko wtedy, gdy postać utknie w jakimś kącie (raz mi się Shrek powiesił pod stropem piwnicy i za nic go nie mogłem stamtąd ruszyć) lub gdy nie będziesz wiedział, jak danego przeciwnika pokonać. Ja na przykład miałem problem podczas walki z kotem w butach – Puszkiem.

W SHREK 2 zbierasz po drodze złote monety z wizerunkiem osła. **Otrzymuje się je za każdego pokonanego wroga, znajdują się też w skrzyniach oraz we wszelkiego rodzaju trudno dostępnych zakamarkach.** Po zebraniu pewnej ilości monet możesz je przeznaczyć na eliksiry, które mają ci pomóc w walce z wrogami. Jednak w rzeczywistości używanie ich jest zbędne, ponieważ każdego przeciwnika można pokonać wyłącznie ciosami karate – czy to z pięści (Shrek), czy z kopyta (Osioł). Tym samym dochodzimy do największej wady gry, a mianowicie braku opcji wyboru poziomu trudności rozgrywki. Dla starszych graczy ten tytuł jest po prostu zbyt łatwy.

Grafika wypada zadowalająco, choć jest może odrobinę zbyt cukierkowa – przyczynę tego stanowi zapewne taka a nie inna docelowa grupa odbiorców. Największą zaletą tytułu (i wielką zasługą dystrybutora na Polskę, firmy LEM) jest tłumaczenie Bartosza Wierzbięty i obecność tych samych aktorów co w filmie. Niby to oczywiste, ale w wersji angielskiej było inaczej. Jeszcze raz – duże brawa! Choćby z powodu głosu Jerzego Stuhra warto poświęcić tej grze kilka godzin.

tekst: Bartek „baRTeS" Lewandowski



Uwaga na ogniorzygi



Shrek da radę choćby i tuzinowi wrogów



Wygranie pojedynku z Puszkiem wymaga sporej zręczności

Shrek 2 — **3**

Zręcznościowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 450 MHz, 128 MB RAM, 600 MB HDD
- cena 89.00
- **Gra na platformy:** PC, Xbox, GC, PS2
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Activision / LEM**
- http://www.shrek2.pl

\+ Lektorzy z filmu, tłumaczenie Wierzbięty, łatwa nawet dla dzieci

– Brak wyboru poziomu trudności, nakładające się tekstury

Grafika 4 | Dźwięk 3 | Frajda 2+

Każdy miłośnik Shreka pewnie i tak sięgnie po ten tytuł, choćby dla samego głosu Stuhra. **Więcej zalet ta gra nie ma...**



Oto doskonałe wyjaśnienie, czemu wyzwalane wioski i miasta zostają zazwyczaj zrównane z ziemią...

SOLDIERS™

HEROES OF WORLD WAR II

Od czasu pojawienia się na ekranach kin „Szeregowca Ryana", twórców gier komputerowych ogarnął szał projektowania tytułów, których akcja toczy się podczas II wojny światowej. Najczęściej są to RTS'y, FPP'y lub gry akcji. Natomiast zakwalifikowanie SOLDIERS do jakiegoś konkretnego gatunku może okazać się kłopotliwe. Na pierwszy rzut oka gra wygląda jak tysięce innych RTS'ów, w które grałeś na przestrzeni lat, ale bliższe zapoznanie z programem prowadzi do odmiennych wniosków. Znajdziesz tu szybką i efektowną akcję niczym w COMMAND & CONQUER: GENERALS, konieczność taktycznego kombinowania prawie jak w SILENT STORM, a także znaną z CANNON FODDER atmosferę radosnej destrukcji. To jednak nie wszystko, gdyż natrafisz także na frustrację, krew i łzy żywcem wyjęte z serii COMMANDOS. Inaczej mówiąc – jeżeli z miejsca nie zakochasz się w SOLDIERS, do końca życia będziesz jej nienawidzić.

SOLDIERS rzuca graczy w różne rejony ogarniętej wojenną pożogą Europy. Weźmiesz udział w lądowaniu spadochroniarzy w przeddzień rzezi w Normandii, spacyfikujesz wsie i miasteczka, ujrzysz bitwy pancerne oraz powietrzne, przekonasz się, czy Tygrys jest rzeczywiście tak potężny jak mówią. Z twojej ręki zginie tyle osób, że mało który dyktator czy tyran będzie mógł się z tobą równać. Ale przede wszystkim, powinieneś przygotować się na...

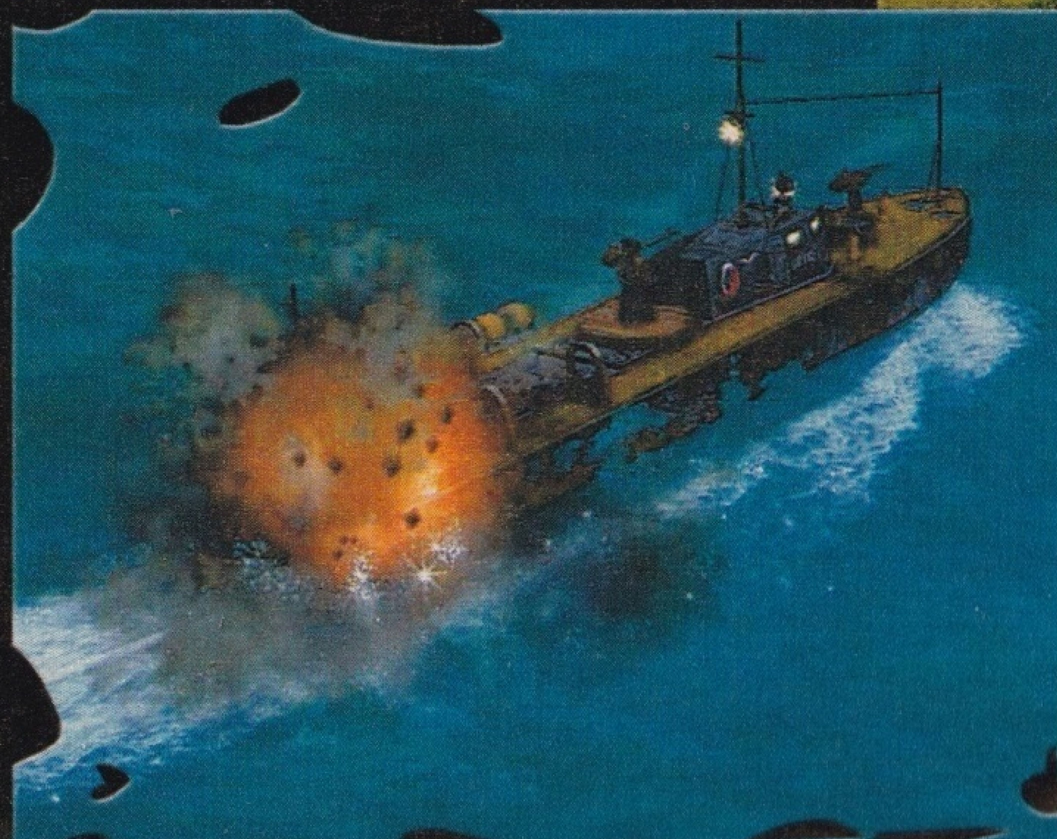
...interaktywny świat

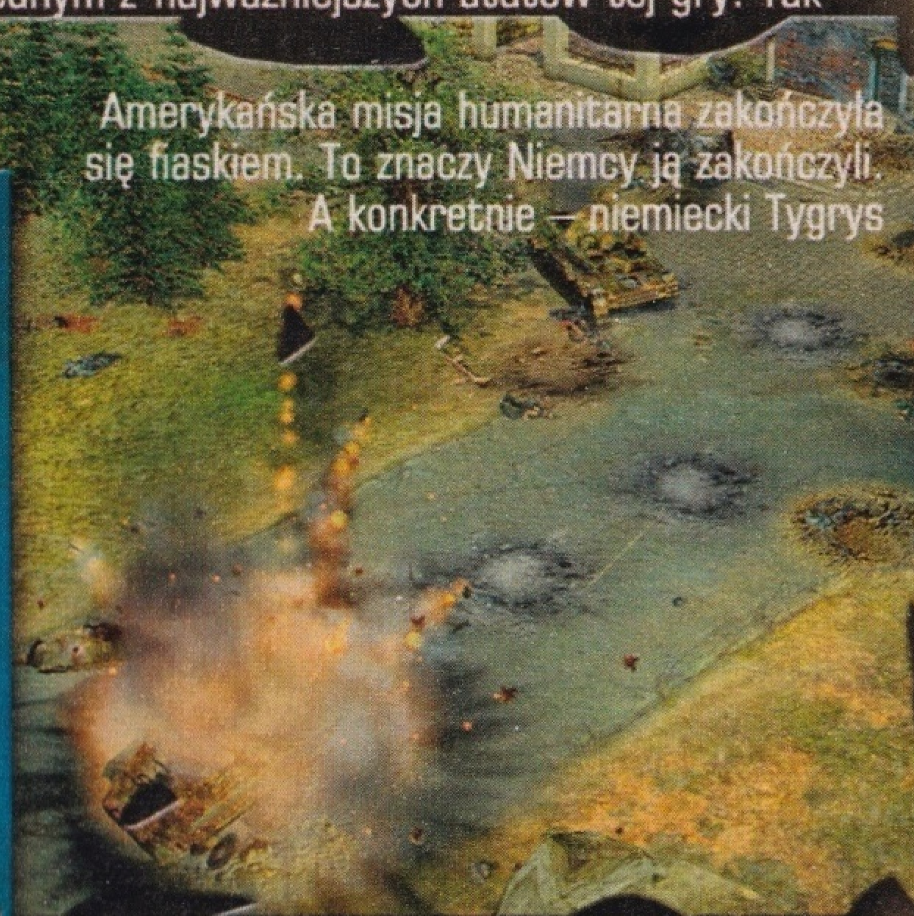
Właściwie wszystko, co widzisz na obrazkach, może zostać zniszczone, wysadzone w powietrze, spalone bądź w jakiś inny sposób zdruzgotane i zdewastowane. Kiedy w SOLDIERS w jakiejś wioseczce spotykają się dwa wrogie oddziały, możesz być więcej niż pewny, że owa wieś w krótkim czasie zostanie zrównana z ziemią. Czołgi przejeżdżają przez ściany domów, miażdżąc po drodze ludzi i sprzęty, wybuchy granatów wyrywają z futryn drzwi i kładą na ziemię najpotężniejsze drzewa, zaś serie z karabinów maszynowych z łatwością dezintegrują szkło, stal, drewno czy biegających po placu boju żołnierzy.

Dopiero podczas szalejącej apokalipsy jesteś w stanie docenić kunszt autorów. Wspomniane przed chwilą walące się budynki nie stają się z miejsca rumowiskami – czasem zniszczenia ograniczają się do ostrzelanych ścian i powybijanych okien, czasem jednak te ściany zostają po prostu zburzone i wtedy doskonale widać pozostawione we wnętrzu sprzęty czy meble. Obrazowi destrukcji towarzyszy ponadto pełne odwzorowanie praw fizyki – dachówki wirują, płoty padają z hukiem, zaś eksplozje powodują że.. no cóż... wszystko lata na wszystkie możliwe strony.

Zresztą, powyższe słowa nie dotyczą tylko i wyłącznie dekoracji. Równie efektownie i w równie przemyślany sposób przestają istnieć wszelkiego rodzaju sprzęty. W większości produkcji spod znaku RTS, kiedy pojazd jest uszkodzony, zaczyna dymić, aby wreszcie wybuchnąć i w rezultacie zniknąć. Tu jest inaczej. Na przykład czołg może zostać unieruchomiony poprzez zniszczenie gąsienic. Nie znaczy to jednak, że któryś z twoich ludzi nie będzie mógł wciąż obsługiwać jego dział oraz karabinów maszynowych! A to otwiera nowe możliwości, jeśli chodzi o planowanie misji.

Trzeba przyznać, że szata graficzna jest jednym z najważniejszych atutów tej gry. Tak

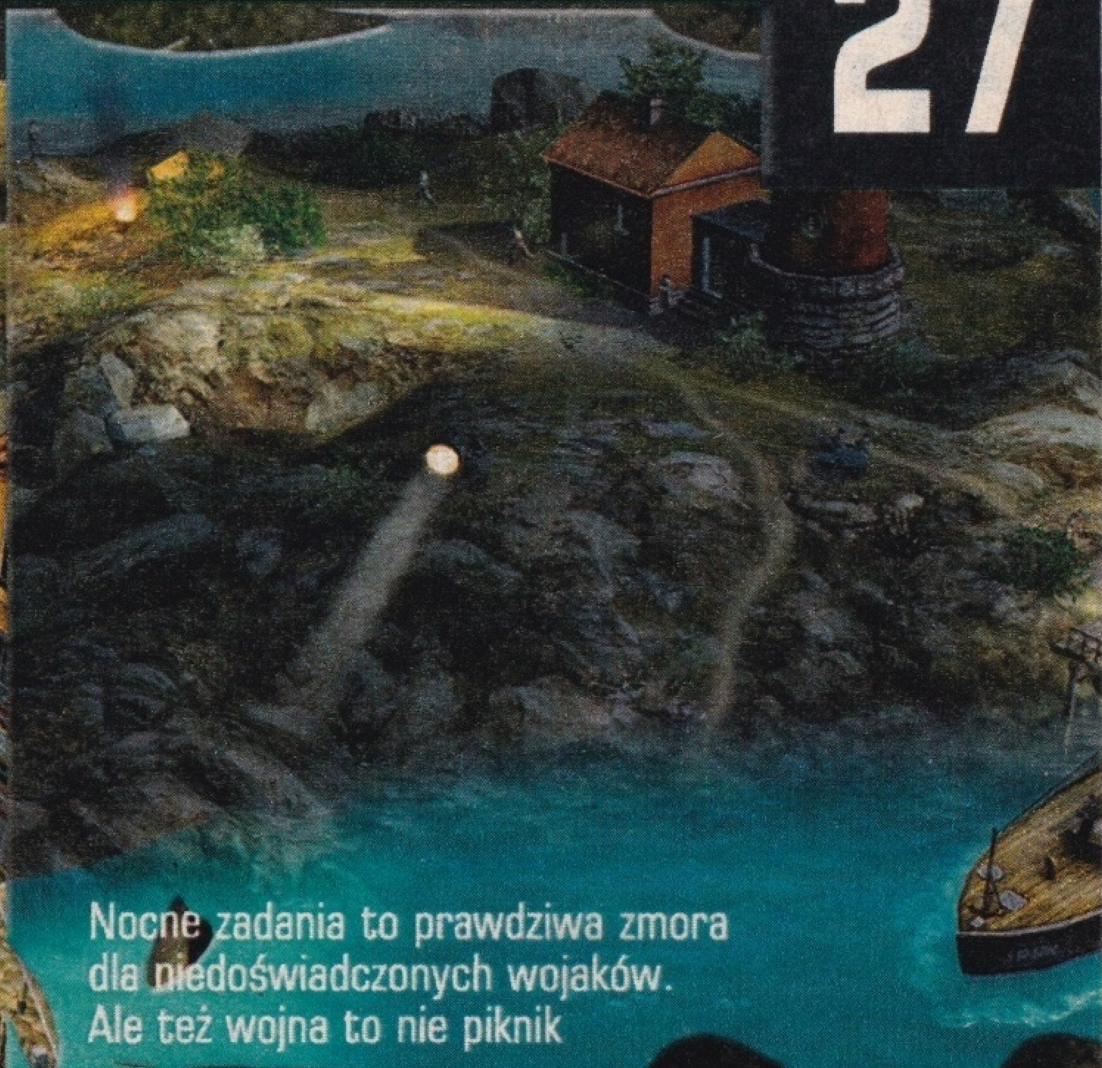




Amerykańska misja humanitarna zakończyła się fiaskiem. To znaczy Niemcy ją zakończyli. A konkretnie – niemiecki Tygrys

Spokojne zaplanowanie działań może zdziałać cuda. Nawet samotny żołnierz da sobie wówczas radę z całym plutonem


Francuska mieścina stała się cmentarzyskiem czołgów. Na placu pozostał tylko niezwyciężony Tygrys i garstka Niemców w środku


Nocne zadania to prawdziwa zmora dla niedoświadczonych wojaków. Ale też wojna to nie piknik

się bowiem składa, że już samo przyglądanie się rozwojowi wydarzeń sprawia niemałą przyjemność. W pełni interaktywny świat, imponujące animacje niewielkich jednostek, spektakularne eksplozje i trzymające w napięciu strzelaniny – możesz mi wierzyć, że będziesz usatysfakcjonowany.

Z drugiej strony, tak imponująca oprawa graficzna odbija się na wymaganiach sprzętowych. Na kompie z procesorem 2.4, 512 MB RAM i kartą graficzną Radeon 9500 Pro SOLDIERS potrafiła mocno zwalniać. Spowolnienia nie zdarzają się nagminnie (gra zdradza tendencję do zwalniania przede wszystkim w menu głównym!). Są one jednak na tyle częste, że nie można o nich nie wspomnieć.

Pisałem już o niecodziennej formule programu. Do jakiego gatunku należy więc ten cały SOLDIERS? Nie będę się wygłupiał i wymyślał nowego typu gier, ale można rozważać zaistnienie czegoś takiego, jak...

Nowe gry wojenne

AXIS & ALLIES
TimeGate Studios, premiera: listopad 2004
Coś jakby MEDIEVAL: TOTAL WAR w czasach II wojny światowej. Z poziomu mapy świata będziesz mógł zarządzać wszelkiego rodzaju strategicznymi zasobami, zaś podczas bitew poprawdzisz swoje wojska w starym, RTS'owym stylu.

STALINGRAD
DTF Games, premiera: nieznana
Rosyjska produkcja wojenna, powstająca w oparciu o kod graficzny głośnego BLITZKRIEG. W grze ma znaleźć się 38 misji, podzielonych na dwie kampanie – jedna dla Armii Czerwonej, inna dla Wehrmachtu. Twórcy obiecują ponadto realizm, mnóstwo encyklopedycznych informacji oraz mapy opracowane na podstawie zdjęć lotniczych z tamtego okresu.

Nowa jakość?

Chodzi o kierowanie wydarzeniami w SOLDIERS. Wszyscy doskonale wiemy, w jaki sposób dowodzić wojskami pojawiającymi się w RTS'ach. Mamy myszkę i zestaw skrótów klawiszowych, więc za ich pomocą zarządzamy wszystkim, od koordynowania inwazji do produkcji na farmach. Autorzy SOLDIERS proponują jednak inne rozwiązanie. Przytoczony powyżej system w grze jak najbardziej istnieje, ale – w formie opcji – możliwe jest bezpośrednie sterowanie poszczególnymi podopiecznymi. W tym wypadku kursory stają się odpowiedzialne za ruchy postaci tudzież pojazdu, zaś myszą kierujesz giwerą żołdaka lub pokładowym działkiem. Wtedy SOLDIERS zaczyna przypominać leciwego CRUSADER: NO REMORSE, zmieniając się w regularną grę akcji. O ile ten system sterowania prezentowany jest jako alternatywa, w praktyce szybko okaże się, że tak naprawdę trudno jest grać w SOLDIERS w jakiś inny sposób. Po prostu zarządzane „ręcznie" jednostki są w boju skuteczniejsze od tych, którym rozkazy wydano w sposób tradycyjny.

Całe szczęście, że z reguły kierujesz bardzo małymi oddziałami, gdyż konieczność samodzielnego prowadzenia podkomendnych uniemożliwia bardziej złożoną koordynację działań całości. Ale z kolei koordynacja „doraźna" jest już jak najbardziej wykonalna i o ile nie obawiasz się dowodzenia wymagającego zdecydowania i szybkości, możesz spokojnie spróbować swych sił w SOLDIERS. Musisz tylko przyjąć do wiadomości fakt, że stricte taktyczny HEROES OF WORLD WAR II posiada liczne sekwencje zręcznościowe.

Nie wszystko jest w SOLDIERS najwyższej próby. Pisząc o sytuacji na polu walki, trudno nie wspomnieć o problematycznej SI, zwłaszcza tych jednostek, którymi kierujesz. Żołnierze mają trudności z odnalezieniem właściwej ścieżki, zdradzają tendencję do bezmyślnego pchania się pod wraże lufy, zaś pozostawianie ich samych sobie jest w HEROES OF WORLD WAR II aktem najwyższej odwagi. Nie dość, że wojacy nie będą w stanie poradzić sobie z przeciwnikiem, to jeszcze nie masz co liczyć na komunikat, ostrzegający cię przed ewentualnym niebezpieczeństwem. Koniec końców, istnieje duża szansa, że gdy będziesz chciał wrócić do pozostawionego w zaroślach Tygrysa, okaże się, że pojazd wraz z załogą przestał istnieć!

Na początku może brakować ci też znanej z takich RPG'ów jak NEVERWINTER NIGHTS czy DUNGEON SIEGE możliwości zatrzymania akcji na czas wydania rozkazów. Z drugiej strony jednak, podczas rzeczywistej wojny dowódcy też nie mieli jakoś szczególnie wiele czasu na decyzje, zaś problem koordynacji działań przestaje być problematyczny podczas gry sieciowej. Hmm...

Ostatni rozdział

SOLDIERS jest świetną grą, aczkolwiek wydaje mi się, że dla wielu użytkowników jest to produkcja po prostu trochę za trudna. Niewątpliwymi atutami programu są jego imponująca oprawa oraz szereg innowacji w systemie zarządzania sytuacją na placu boju. Wiadomo, że w SOLDIERS – jak w każdym produkcie pionierskim – znalazło się także wiele irytujących niedoróbek (chociażby brak możliwości szybkiego zapisu podczas bitwy czy wspomniane potknięcia w kodzie graficznym), lecz można na nie spokojnie przymknąć oko. Dodatkowy punkt należy się za bardzo fajny tryb zabawy sieciowej (patrz: ramka), który niewątpliwie zwiększa atrakcyjność gry. Kończąc te rozważania, miłośnicy akcji za linią wroga – kupować. Odmaszerować!

Soldiers: Heroes of World War II

4+

Taktyczna/Akcja

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 2.4 GHz, 512 MB RAM, 1.5 GB HDD
- cena 99.00
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **CodeMasters / CD Projekt**
- http://www.codemasters.com/soldiers/

+	–
Wiele opcji taktycznych, świetna grafika, 100% interaktywność	Szalejąca SI, długie ładowanie poziomów, błędy w kodzie gry

Grafika	Dźwięk	Frajda
5	4	4

Trzymająca w napięciu gra z pogranicza strategii i akcji. **SOLDIERS zajmie cię na wiele dni. Warto zagrać!**

WOJNA DLA MAS

Kiedy już znudzi ci się samotne prowadzenie wojny, możesz zaprosić do zabawy kolegę albo koleżankę. Trzeba przyznać, że w sieciowym trybie współpracy SOLDIERS prezentuje się nader efektownie. Każdy z graczy otrzymuje własny czołg albo oddział piechoty, za pomocą których trzeba przegonić wszystkie te „przeważające siły wroga".

1. W pierwszej kolejności wybierasz zakładkę Multiplayer w menu głównym gry
2. Tutaj decydujesz, czy chcesz stworzyć nową rozgrywkę, czy też wolisz przyłączyć się do partii już rozpoczętej przez innych graczy
3. Jesteś już w grze i posiadasz własny, wyładowany amunicją czołg. Teraz wystarczy odnaleźć grono oddanych sojuszników...
4. ...bo wróg nie śpi i może nieoczekiwanie przejść do ofensywy, zamiast czekać grzecznie na pisaną mu (prędzej lub później) anihilację

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

MROCZNE WIEKI



Zamiłowanie do dworskich intryg, turnieje, krucjaty, biesiady... To obowiązki czy przyjemności?

Powaga stanowiska, które piastujesz, nakazuje wskazać na to pierwsze. Będąc seniorem jednej z gałęzi królewskiej familii, zostałeś namaszczony przez umierającego ojca na głowę rodu. Musisz zadbać o ciągłość rodziny oraz zapewnić jej należyty szacunek w oczach Boga, Kościoła, innych dynastii rządzących oraz własnych poddanych.

Metody, jakimi będziesz zmuszony się posługiwać dążąc do osiągnięcia powyższych celów, często kłócić się będą z wpajanymi ci od dziecka rycerskimi zasadami. Lecz czyż cel nie uświęca środków? Przecież ciąży na tobie wielka odpowiedzialność – choćby za życie tysięcy poddanych. Czy jesteś wystarczająco silny, by sprostać przeciwnościom losu?

Tyle bólu w całym mieście

Witaj w otchłani MROCZNYCH WIEKÓW, na progu skłóconej Europy, toczonej rakiem wewnętrznych wojen, zaślepionej płomieniami bijącymi ze stosów. Jeśli uchodzisz za bogobojnego, nie musisz obawiać się wizyty nieubłaganego inkwizytora. Chyba że przychylny sąsiad podczas spowiedzi szepnie proboszczowi kilka ciekawostek na twój temat... Nieważne, czy mówi prawdę. I tak się przyznasz do wszystkich zarzutów. W zależności od kary, jaką sam sobie wymierzysz, czeka cię od około 100 do prawie 400 lat piekła, o dziwo sterowanego przez fanatyków religii chrześcijańskiej.

Jeżeli uznasz za stosowne pogodzenie się z najsurowszym wyrokiem – 400 lat – twoja podróż rozpocznie się w roku pańskim 1066, gdy normański książę, Wilhelm Bękart, w bitwie niedaleko miejscowości Hastings skutecznie dochodził swych praw do tronu Anglii i zasłużył sobie na tytuł Wilhelma Zdobywcy. Może warto poddać go jeszcze jednej próbie?

Na mniej wytrzymałych czeka niewiele ponad 250 lat pokuty. A.D. 1187. Niebawem wyrusza III wyprawa krzyżowa pod dowództwem cesarza Fryderyka I Barbarossy, króla francuskiego Filipa II Augusta oraz króla angielskiego Ryszarda I Lwie Serce. Jej celem jest oswobodzenie Królestwa Jerozolimskiego z rąk muzułmanów. Niestety, krucjata odnosi tylko częściowy sukces. Może stałoby się inaczej, gdybyś sam ją poprowadził?

Najniższy wymiar kary przeznaczony jest dla słabeuszy – raptem 115 lat. Ale krótki czas jej trwania w pełni zrekompensuje groza nadchodzącej wojny stuletniej (A.D. 1337). Sprawa Walezjusze kontra Plantageneci, początkowo o ustalenie, komu należy się panowanie nad Akwitanią. Ostatecznie Sąd Najwyższy przychylił się do stanowiska tych pierwszych. Ale jeśli zechcesz, możesz odwrócić bieg historii.

Dla fanów masochizmu przewidziano możliwość kontynuacji rozgrywki. Gwarantowane kolejne 400 lat bólu, pod warunkiem, że zapiszesz i przetransformujesz pliki z przebiegiem gry na wersję, którą potrafi rozpoznać i obsługiwać gra-matka, czyli EUROPA UNIVERSALIS. Dlaczego trzeba konwertować wersję? Ponieważ pomiędzy MROCZNYMI WIEKAMI a EU istnieje szereg istotnych różnic dotyczących tworzenia mocarstwa.

Z podręcznika masochisty

Jak cię widzą, tak cię piszą. MW bardziej skupia się na budowaniu wizerunku władcy w oczach otaczającego świata niż na samych podbojach (co akurat było tematem przewodnim w EU). **Głównym zadaniem, jakie cię czeka, będzie przekonanie reszty możnowładców oraz dostojników kościelnych o wyższości twojej dynastii nad innymi panującymi**. A że w ówczesnej rzeczywistości wpływy i siła suwerena brały się z prestiżu, jakim się cieszył, oraz pobożności, jaką wykazywał, więc w samej grze wartość właśnie tych dwóch atrybutów będzie decydować o ostatecznym sukcesie bądź porażce.

Kształtowanie wizerunku to proces niesamowicie pracochłonny, zło-





Człowiek chce się w spokoju przygotować do wyprawy krzyżowej, a tu pod samym nosem nawiedzony klecha nawołuje do rebelii. Hmm... Odpuścić mu tę impertynencję czy oddać pod topór katu?

tekst: Paweł „CyberFish" Karaszewski



To ten gość, który ponoć zastał Polskę drewnianą, a zostawił murowaną. Moi ludzie go sprawdzili. Okazuje się, że to prawda

żony i długotrwały. Każdy mądry wódz ma świadomość, że sam wszystkiego nie załatwi. Dlatego do pomocy w sprawnym zarządzaniu prowincjami potrzebuje zaufanych doradców, na doświadczeniu których będzie mógł polegać. Musisz więc prowadzić politykę odpowiadającą cechom (parametrom) charakterów twojego władcy oraz jego ministrów.

Każda postać w grze jest opisana czterema parametrami: wiedzą o wojskowości, dyplomacją, intrygą oraz zarządzaniem gospodarką. Dodatkowo dochodzi do tego szereg zróżnicowanych cech osobistych, z którymi każdy bądź się rodzi, bądź nabywa je w trakcie trwania kampanii (np. tchórz, bękart, wybitny strateg, charyzmatyczny negocjator itp.). Cechy te mogą się dynamicznie zmieniać – czy to w wyniku podjętych działań, czy też zdarzeń niezależnych (np. niektóre wydarzenia mogą negatywnie wpłynąć na stan zdrowia psychicznego postaci).

Masz także pewien wpływ na wychowanie dzieci lidera rodu. Warto zwrócić na to uwagę, gdyż po jego śmierci jedno z nich zostanie wybrane następcą (zwykle najstarszy syn, ale to akurat zależy od praw aktualnie obowiązujących w twej domenie), natomiast pozostałe mogą być cennymi nabytkami do rady ministrów. Osobiście nie spotkałem się jeszcze nigdy z takim poziomem realizmu. Brawa dla twórców gry!

Kasa, misiu, kasa

Oczywiście nie należy lekceważyć wątku ekonomicznego. Przecież prestiż kosztuje, a pobożny oligarcha to taki, który nie zapomina o wspieraniu sowitymi datkami kleru, stanowiącego trzon urzędniczej armii większości średniowiecznych władców. Poziom wpływów budżetowych zależy od praw, jakie ustalasz w domenach, oraz wysokości narzuconych podatków. Pieniądze napływają głównie z dwóch najuboższych warstw społeczeństwa, tj. chłopów pańszczyźnianych i mieszczaństwa. Jeśli jednak będziesz im uprzykrzał życie niebotycznymi opłatami, nie oczekuj spokoju w prowincjach.

Pozyskiwanie przyjemnie brzęczących talarów zapewniają również inwestycje w rozwój kontrolowanych terenów. Stawiając w nich przydatne budowle, np. zamki, gildie złodziejskie, młyny, tartaki itp., w długim okresie zapewniasz sobie zwiększone bezpieczeństwo oraz stabilny wzrost gospodarczy.

Historia krucjat

Wyprawy krzyżowe były ogłaszane przez papieży i prowadzone albo aby odzyskać chrześcijańskie dziedzictwo (zwykle z rąk muzułmanów), albo w obronie wiary (m.in. przeciwko albigensom, husytom, którzy stanowili zagrożenie dla autorytetu Kościoła). Krucjatę dziecięcą zorganizowano w efekcie niezadowolenia Kościoła z wyników wcześniejszych krucjat. Uznano, że rycerstwo nie jest godne odzyskania Ziemi Świętej, a dokonać tego mogą jedynie niewinne istoty – dzieci. Większość jej uczestników zginęła, a reszta została sprzedana w niewolę.

- I krucjata – 1096-99
- II krucjata – 1147-49
- III krucjata – 1189-92
- IV krucjata – 1202-04
- Krucjata dziecięca – 1212
- V krucjata – 1217-21
- VI krucjata – 1228-29
- VII krucjata – 1248-54
- VIII krucjata – 1270

Świat wg MW

Średniowieczny świat niechętnym okiem spoglądał na każde novum, które burzyło istniejący porządek rzeczy. Zwłaszcza bacznie pilnująca własnych interesów szlachta często bezrozumnie podnosiła rwetes. Nieważne, czy było to nowe prawo, czy też przełomowy wynalazek ułatwiający ludziom życie. Nie od dziś wiadomo przecież, że jeśli ktoś na czymś korzysta, ktoś musi na tym samym stracić. A nawet jeśli nie stracić, to czemu od razu pozwolić innym zarobić tak łatwo? Dlatego mądry włodarz powinien z umiarem rozdawać marchewkę i nie przesadzać z nadużywaniem kija. No, chyba że wymaga tego racja stanu.

Tu zassali na maxa

Niestety, Paradox Entertainment, producent MW, zapomniał dodać do gry kilka niezwykle ważnych elementów. Mianowicie chodzi o obszerną, napisaną klarownym językiem instrukcję, która potrafiłaby rozwiać wiele wątpliwości, nasuwających się zwłaszcza w początkowym stadium rozgrywki. Powoduje to, że co najmniej **kilka pierwszych godzin spędzisz łamiąc sobie głowę nad niezliczonymi i skomplikowanymi zależnościami, jakie oferuje program**. Jest tego naprawdę dużo. Zwłaszcza rozgryzanie działania roszczeń do ziem i tytułów poprzez koligacje rodzinne potrafi przyprawić o nieludzki ból głowy. Zdarzały się sytuacje, że miałem po prostu ochotę odinstalować grę, żeby bezsensownie nie tracić czasu na dochodzenie, co z czym się je. Można było przynajmniej pokusić się o przygotowanie MAŁEGO tutorialka... Pomoc dostępna w grze jest niewystarczająca, zwłaszcza dla ludzi, którzy po raz pierwszy mają do czynienia z dosyć specyficznym interfejsem i atmosferą MROCZNYCH WIEKÓW.

Drugą sprawą jest trochę przestarzały wygląd. Stara prawda głosi, że łatwiej zbić kasę na sprawdzonym pomyśle niż wymyślić coś nowego. Tak właśnie przedstawia się sprawa z prequelem do EU. **Zmieniono zasadniczo formę rozgrywki, pozostając jednak przy starym dwuwymiarowym silniku graficznym.** A przydałaby się przynajmniej odrobina trójwymiarowego face-liftingu.



A tu nie zassali

W swojej dotychczasowej historii Paradox w oferowanych grach przyzwyczaił do wyśmienitej oprawy muzycznej. Nie inaczej jest i tym razem. Oczywiście jak wieki średnie, to muzyka klasyczna, niekoniecznie z epoki, ale i tak membrany lizać. Jak ktoś nie lubi Bacha, Mozarta czy Haydna, to zawsze może wyciszyć dźwięk w menu. Wiadomo również, że zadbano o zwolenników gry sieciowej oraz fanów modowania.

MROCZNE WIEKI mają potencjał, by stać się wakacyjnym przebojem. Jednak pod warunkiem, że powstanie do nich jasna instrukcja bądź tutorial. Inaczej dla mniej cierpliwych graczy mogą okazać się podróżą przez piekło. Ale czy niecierpliwi ludzie grają w podobne gry?

Mroczne Wieki

4+

RTS'owa strategia ekonomiczna

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 450 MHz, 128 MB RAM, 600 MB HDD
- **Gra na platformy:** PC
  - ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Paradox Entertainment / CD Projekt**
- www.paradoxplaza.com/crusaderkings.asp

cena 59.90

+ Tysiące możliwości rozwoju sytuacji, doskonała klasyczna muzyka

– Bardzo skomplikowany sposób prowadzenia gry, niejasna instrukcja

Grafika 4 | Dźwięk 5+ | Frajda 4

Średniowieczna opera mydlana oddająca naturę ówczesnego świata. **Wymaga cierpliwości...**



W prawym górnym rogu brat Rysia – Heniu. Właśnie zleca zabójstwo jednego z niewygodnych członków rodziny. Od zaufanych osób wiem, że ponoć ma to wyglądać na wypadek helikoptera

JOINT OPERATIONS

TYPHOON RISING





Seria BATTLEFIELD ma nowego, silnego konkurenta. Chcesz dowiedzieć się, jak wypadło pierwsze starcie?

tekst: Maciej "Anzelmo" Ogiński

Dni dominacji Electronic Arts na polu sieciowych strzelanin zdają się dobiegać końca. O ile wydawana przez koncern seria BATTLEFIELD pozostaje wciąż niekwestionowanym liderem, uważny obserwator zauważy zapewne, że konkurencja nie śpi. Świat bombardują kolejne produkcje przeznaczone dla podłączonych do globalnej sieci graczy, którzy szukają okazji do wyżycia się. To dla nich jest JOINT OPERATIONS.



Kurczę, no niby skąd ja mam wiedzieć, który przycisk musi zostać wciśnięty jako pierwszy?!

Trudno pisać o TYPHOON RISING, nie myśląc jednocześnie o BATTLEFIELD: VIETNAM – wprawdzie produkcja EA ukazała się znacznie wcześniej, to jednak oba programy umożliwiają sieciową wymianę ognia z innymi, żądnymi wrażeń graczami i oba rozgrywają się w dżungli. Na takie podobieństwa nie sposób nie zwrócić uwagi, ale... Ale chyba jednak będzie lepiej, jeśli opowiem o wszystkim od początku.

SŁONECZNA INDONEZJA

Chociaż dla grających nie ma to pewnie wielkiego znaczenia, ale warto wiedzieć, że akcja JOINT OPERATIONS rozgrywa się w Indonezji – kraju znanym onegdaj jako jedna z największych na świecie demokracji. W niedalekiej przyszłości tym rejonem świata wstrząsną ataki terrorystyczne tak liczne i krwawe, że poczuwające się do roli światowego szeryfa Stany Zjednoczone zdecydują się na kolejną interwencję. Z błogosławieństwem ONZ do Indonezji zostają wysłane znaczne siły, mające przywrócić tam ład i porządek. Przede wszystkim chodzi o zneutralizowanie zagrożenia ze strony przeróżnych rebeliantów, fundamentalistów i separatystów, którzy ostatnio coraz brutalniej domagają się poparcia dla swych racji.

Pozostawiając na boku spreparowaną przez developerów historyjkę, **powiedzmy, że areną JOINT OPERATIONS jest dżungla, przypominająca w znacznym stopniu to, co mieliśmy okazję podziwiać podczas gry w FAR CRY**. Znajdziesz tu zarówno gęste zarośla, wysokie trawy, stuletnie drzewa, bagna oraz plątaniny dolinek i kotlinek, jak i strumienie, domki na bambusowych palach, wzgórza oraz ciągnące się po horyzont archipelagi wysp i wysepek.

Trzeba przyznać, że prezentacja gry bije na głowę dokonania sztabu artystycznego związanego z BF: VIETNAM. Zwłaszcza jeżeli dysponujesz mocnym sprzętem z dobrą kartą graficzną – wtedy aż trudno nie zachwycić się bogactwem kolorów i kształtów czy też nie westchnąć nad efektownie przygotowaną wodą.

Bardzo fajnym patentem jest wprowadzenie do gry dynamicznych zmian pory dnia. **Może zatem zdarzyć się tak, że o ile bitwa rozpocznie się o świcie, ostatecznie działa umilkną dopiero w nocy.** Wtedy masz możliwość wykorzystania świetnie opracowanego noktowizora. Dość rzec, że działa on zupełnie jak w rzeczywistości.

Podobnie jak w przypadku innych gier tego typu, w JOINT OPERATIONS ścierają się szeroko rozumiani antyterroryści i szeroko rozumiani terroryści. W obrębie każdej z frakcji istnieje też możliwość wyspecjalizowania się – możesz grać jako piechur, operator CKM-ów, snajper, inżynier lub sanitariusz. Każda ze stron może poszczycić się szeroką gamą ubiorów oraz sprzętów, chociaż trudno jest nie dostrzec faktu, że żołnierze Sił Sprzy-

Strzelanie w Sieci



BATTLEFIELD VIETNAM
Electronic Arts / EA Polska
Ostatnia odsłona serii BATTLEFIELD przenosi cię w sam środek wietnamskiej dżungli, gdzie możesz na własnej skórze doświadczyć grozy wojny. Program cechują mistrzowsko opracowane poziomy, trzydzieści rodzajów w pełni interaktywnych pojazdów oraz wspaniała ścieżka dźwiękowa. Jest to jeden z bardziej popularnych tytułów, co przekłada się na ilość hulających po serwerach graczy.

AMERICA'S ARMY
U.S. Army
Zdecydowanie najbardziej realistyczna z sieciowych strzelanin. Tytuł opracowywany był z myślą o szkoleniach żołnierzy amerykańskich i przez długi czas służył właśnie jako symulator szkoleniowy. Armia dorobiła się jednak w międzyczasie nowszej i lepszej wersji programu, tak też AA mógł trafić pod strzechy. Co ciekawe, grę możesz ściągnąć zupełnie za darmo. Już raz zapłacili za nią amerykańscy podatnicy!





UNREAL TOURNAMENT 2004
Epic Games / CD Projekt
Blisko 90 map, miażdżące bronie, zatrzęsienie wszelkiego rodzaju wehikułów, galeria niezrównoważonych psychicznie postaci oraz nader zacnie przygotowana oprawa audio-wizualna to najmocniejsze atuty UT2004. Klimat znacznie bardziej komiksowy aniżeli w powyższych, „poważnych" strzelaninach. Tym niemniej, gra się bardzo fajnie.



mierzonych są ewidentnie faworyzowani. Gracze opowiadający się po tej stronie mają znacznie większy wybór typów postaci anіżeli ci, którzy postanowili przyjąć barwy rebelii. Rebelianci mogą wybierać tylko pomiędzy byłymi żołnierzami indonezyjskiej armii albo indonezyjskimi separatystami, podczas gdy zwolennicy przeciwnej strony mogą przebierać w opcjach praktycznie w nieskończoność. Dla nich dostępne są bowiem zarówno jednostki Delta Force, komando Seals, Zielone Berety, SAS, komandosi Jej Królewskiej Mości, jak i niemiecki KSK (Kommando Speziakkraefte), francuski GIGN, rosyjski Specnaz, australijski regiment SASR czy reprezentujący Indonezję Kopassus. Czy mi się wydaje, czy ta niesprawiedliwość zasługuje na miano krzywdzącej?

W średniej wielkości śmigłowcu mieści się 10 rosłych gości. Mogą gdzieś polecieć i to miejsce spacyfikować

TWARZĄ W BŁOCIE

Nie ulega wątpliwości, że JOINT OPERATIONS jest chwilowo największą strzelaniną sieciową na świecie. Weźmy na początek kwestie dostępnych w programie map. Tych jest około 30 i wszystkie znacznie przewyższają swymi rozmiarami tereny, które oferuje BF: VIETNAM. Jak chwalą się twórcy, przygotowane przez nich wycinki terenu liczą około 50 kilometrów kwadratowych.



Jednakże owe gigantyczne rozmiary poziomów niosą ze sobą pewne ryzyko – czasami w grze bywa pustawo.

Z drugiej strony jednak – w przypadku, gdy JOINT OPERATIONS rozgrywany jest tak jak należy, jego olbrzymie tereny robią niewiarygodne wrażenie. Pisząc, że rzeczony tytuł należy do największych w swojej klasie, miałem także na myśli ilość użytkowników mogących partycypować w danej partii. Stu pięćdziesięciu, amigo. To daje około siedemdziesięciu osób na 25 kilometrów kwadratowych i jedną stronę konfliktu. Tak zatem powtórzę – w przypadku, gdy JOINT OPERATIONS rozgrywany jest tak jak należy, jego olbrzymie tereny robią wprost niewiarygodne wrażenie. Bierzesz udział w masowych szturmach, z łoskotem przelatują ci nad głową eskadry śmigłowców, a z nieba leje się ogień. Na jednej mapie toczą się czasem i trzy niezależne od siebie bitwy, głośniki trzeszczą od kolejnych komunikatów radiowych, dookoła ciebie giną i odradzają się tłumy żądnych krwi zabijaków.

UTYSKIWANIA (remix)

I wszystko byłoby ekstra, gdy nie fakt, że zginąć jest tutaj łatwiej anіżeli się odrodzić. Bez kitu – **na respawn zdarzy ci się poczekać nawet i dłuższą chwilę, podczas gdy śmierć następuje z reguły tak szybko, że nie wiesz w ogóle, skąd po ciebie przyszła.** Sądzę, że na ten stan rzeczy składają się dwa niezwykle istotne elementy. Przede wszystkim, model zniszczeń dla każdego z uczestników zabawy został przygotowany nadzwyczaj brutalnie – jedno trafienie to zwykle śmierć pewniejsza od podatków. I to bez różnicy, czy oberwałeś między oczy, czy w mały palec u lewej stopy. Drugim ze wspomnianych elementów jest faworyzowanie przez grę profesji snajpera. Słaba tolerancja ołowiu przez żołnierzy to jedna sprawa, ale brak drżenia rąk u dobrze ukrytego snajpera to już delikatne przegięcie. Mam nadzieję, że te kwestie zostaną w jakiś sposób dopracowane. Nie mam nic przeciwko realizmowi, ale skoro już developerzy decydują się na taki realizm, powinni także wprowadzić pozostałe realistyczne utrudnienia.

A skoro już o potknięciach mowa, kilka cierpkich słów należy się ekipie dźwiękowców, którzy mogli ze swojej pracy wywiązać się znacznie lepiej. Choć na szczęście nie bardzo tragicznie, to jednak dźwięki często brzmią jakoś tak płasko i nieprzekonująco. Strzelające giwery nie wydają żadnego huku, zaś klakson samochodowy brzmi fatalnie. Także sfera muzyki wypada raczej blado – zwłaszcza jeśli przypomnieć sobie, co można usłyszeć w ostatniej sieciówce sygnowanej przez Electronic Arts. Chociaż to jest, oczywiście, kwestią indywidualnego smaku.

Garść faktów

Oto drobne podsumowanie JOINT OPERATIONS:

- Kilkadziesiąt dużych map do grania. Jak utrzymują autorzy, przeciętny plac boju ma około 50 kilometrów kwadratowych.
- 5 klas postaci do wyboru. Ponadto całkiem sporo skinów dla modeli. Z kolejnymi patchami ich ilość wzrasta.
- 35, a w praktyce zastanawiająco niewiele rodzajów broni.
- Około 30 pojazdów, wśród których znajdziesz transportery piechoty, jeepy, ciężarówki, a także różne typy łodzi i śmigłowców (w tym: wersje transportowe). No i żadnych czołgów ani myśliwców...
- Zmiana pór dnia i nocy.
- Poszaleć można w trybach: CO-OP, Team DM, Team King of the Hill oraz Advance & Secure, polegający na konieczności zdobywania kolejnych checkpointów i jednoczesnym bronieniu tych już zajętych.

PODSUMOWANIE

Ocena JOINT OPERATIONS może okazać się dość problematyczna. Nie da się ukryć, że w wielu aspektach rozgrywki liderem wciąż pozostaje BF: VIETNAM. Jednak wiele obecnych w grze patentów – jak choćby gigantyczne rozmiary map – skłania do kibicowania teamowi Novalogic. Poza tym, w programie drzemie niesamowity potencjał. To się po prostu czuje.

Tak czy inaczej, dla nas, graczy, nie mogło stać się lepiej. **Na rynek trafiła gra, która sama w sobie nie jest może doskonała, ale sygnalizuje możliwość wprowadzenia nowych, ciekawszych rozwiązań.** Gdyby tylko nie umierało się tutaj tak często... W każdym razie jedno jest pewne – kolejne pokolenie sieciowych strzelanin zapowiada się bardzo, ale to bardzo ciekawie.

Joint Operations: Typhoon Rising

5-

Strzelanina sieciowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 256 MB RAM, 1.5 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Novalogic / Cenega Polska**
- http://www.jointopsthegame.com/

cena 149.90

+ 150 graczy jednocześnie, niezła grafika, olbrzymie mapy...

– Czasem trochę pustawo, małe niedoróbki

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 5-

Stań do walki z prawdziwymi przeciwnikami i zasmakuj czegoś niesamowitego. **Świetna sieciówka!**

I znowu możemy układać wierszyk: „skandaliczna cena - jak u LEM-a". W dodatku gra ssie jak pompa

TRUE CRIME

tekst: Miguel „Hohla" Zacharzewski

To miała być genialna gra. Piękna, widowiskowa, świetnie napisana i przemyślana w każdym calu. Nie szczędzono więc na nią grosza i polerowano tak, jak poleruje się wystawne amerykańskie gabloty w meksykańskich myjniach nieopodal granicy. Najlepsi programiści grzebali po nocach w kodzie, dorzucając kolejne poprawki i wzbogacając przedstawiony świat. Gwiazdy muzyki oddały swe głosy na rzecz soundtracku, a znani aktorzy wystąpili w pierwszoplanowych rolach. Nikt nie miał wątpliwości, że szykuje się prawdziwy pogromca VICE CITY. I co? I nic! Na PS 2 TRUE CRIME nie zawiódł, choć oczywiście nie dorównał dziełu RockStar. Na pececie zawiódł jednak na niemalże całej linii!

Główny bohater myśli, że jest Maksymilianem Payne. Niestety, nie jest aż tak zgrabny...

Trzeba sklepać tę mafię!

Nicholas Kang, główny bohater gry, przez kilka lat służył w policji. Prał po mordach bandytów, strzelał do największych oszołomów w Los Angeles i rozbijał w proch włoskich i latynoskich banditos. Został jednak zwolniony w nagrodę za błyskotliwe wyczyny. Szef powiedział, że choć szanuje go i ceni za doskonałe wyniki prowadzonych śledztw, to jednak brutalnych metod działań nie może zaaprobować.

Pozbawiony pracy Nick poczuł się obywatel em drugiej kategorii. Próbował sprzedawać hotdogi na stadionie Avengersów, sprzątał w taniej, hotelowej restauracji i jeździł dużą ciężarówką na zlecenie. Byłby zapił się na śmierć, gdyby jego policyjnej skuteczności nie zauważono. W efekcie zgłosiła się po niego Elite Operations Division, specjalna komórka rządowa walcząca z przestępczością zorganizowaną. **Bohater wrócił do roboty i znów dostał pozwolenie na broń. Z nieukrywaną radością wpakował dwie lufy do kabury, a odznakę włożył do kieszeni.** Tak przygotowany wyszedł na miasto. Znów czuł się bogiem LA. Sprawiedliwym rozjemcą, który za złe karze, a za dobre bynajmniej nie wynagradza.

Filmowa fabuła TRUE CRIME rozpoczyna się od szybkiej i efektownej akcji, by później wciągnąć gracza w nieco rozbuchaną, lecz interesującą intrygę. Na planie pojawiają się mafie azjatycka i rosyjska, znika ojciec Kanga (też policjant), a trup ściele się gęsto. Jednak największą zaletą gry jest podział na misje i ich pełna interaktywność.

Skutki picia wódki

Gracz jeździ po mieście i słucha klawej muzy. Z policyjnego radia dobiegają go coraz to nowe meldunki o zgłoszonych przestępstwach. W każdej chwili Kang może zarzucić koguta na dach i dać po garach, by jako pierwszy dokonać aresztowania. To znakomity, budujący atmosferę pomysł. Tym bardziej, że główna nitka scenariusza rozwija się dość chaotycznie, choć nieliniowo. Poszczególne zadania mają zróżnicowany poziom trudności i przypominają te z VICE CITY. Zdarza się, że gracz ściga porywaczy, po czym robi im z gęby jesień oświecenia. Czasem to jego ścigają, miotając kule bądź demolując samochód. Jedyne sensowne rozwiązanie sprowadza się wówczas do dociskania pedału gazu i umiejętnego wchodzenia w ostre zakręty. Przestępców można na szczęście zgubić!

W czasie wykonywania misji scenariuszowych Kang nieraz wyskakuje z bryki i na własnych nogach przemierza okolicę. Biega z pistoletem, karabinem bądź odebraną trzęsikuprom strzelbą. Zabawa przypomina wówczas MAXA PAYNE. Akcja zwalnia niczym w „Matriksie", zaś pociski dziurawią ściany, wazony, skrzynie, butelki, szklanki rozpadają się w zwolnionym tempie, ciała wrogów przeszywają kolejne majestatycznie szybujące kule. Istne pandemonium, prime time, ekstatyczna kulminacja policyjnego show! Niewiele gorzej wypadają bijatyki, kiedy to w ruch idą pięści i kopyta. Nick, z pochodzenia Azjata, leje się doskonale i robi takie salta i wymachy, że człowiek drży co chwila o przyszłość jego potomstwa. W krytycznych sytuacjach bohater strzela w trybie snajperskim i potrafi jedną kulką powalić każdego drania. **Co ciekawe, każda z misji dość ściśle wiąże się z następną, a skutki przedsięwziętych działań widoczne są do końca zabawy.** W TRUE CRIME nie ma bowiem zadań od czapy, całkowicie pobocznych i dorzuconych na siłę. Twoje działania zawsze przynoszą skutki powodujące dalszy rozwój fabuły. Wystarczy choć raz odpuścić, darować komuś życie, zlitować się bądź skiepścić sprawę, by odczuć później bolesne efekty zaniechania. Kiedy indziej niepotrzebne pociągnięcie za cyngiel utrudni dobrnięcie do końca.

Otwarta konstrukcja scenariusza pozwoliła autorom TRUE CRIME przygotować kilka potężnych zwrotów akcji i trzy równoległe zakończenia. Sprawiła też, że nawet za piątym „przejściem" gra prezentuje się równie atrakcyjnie co za pierwszym (jeśli nie liczyć udziwnionej końcówki). Zaraz, zaraz, napisałem atrakcyjnie? Czy aby na pewno?

Kto daje ciała...

No właśnie. Nie na pewno. Całkowicie spieprzono i tak słabe konsolowe sterowanie, z konieczności zastępując wygodny pad kombinacją klawiatury i myszki. Postacie poruszają się niemrawo, reagują na polecenia z opóźnieniem i wydają się nie słuchać gracza. Strzelanie przypomina niekiedy zapasy w wersji full frontal, zaś samochody (które można zmieniać i naprawiać) zachowują się jak bobsleje. Koszmar! Z konsol TRUE CRIME zapożyczył też

Taki wóz to festyn. Do tego hawajska koszulka i jest glanc!

Na szczęście w TRUE CRIME nie trzeba się obawiać deszczu

Rozmiary niektórych wozów utrudniają ostre skręty

Tym samochodem nie powinno się jeździć na tajniackie akcje

Na potrzeby wersji pecetowej eksplozje przygotowano od nowa. Nic dziwnego – nawet pirotechnicy z epoki kamienia buchanego wiedzieli, że po dużej eksplozji z reguły nie ma już czego buchnąć...

Jazda po mieście przypomina tę z SUPER TAXI DRIVER. A miał to być pogromca GTA...



system zapisu stanu gry, dostępny jedynie po ukończeniu każdej z misji. Oznacza to, że jeśli Kang spędzi kilka godzin na łapaniu dealerów narkotykowych buszujących w zadaniach pobocznych, cały swój dorobek może stracić w przeciągu pięciu sekund, ginąc w kolejnym scenariuszowym starciu z mafią. Razi też tryb Multiplayer, niewygodny w konfiguracji i mało zabawny w działaniu.

Dobrze chociaż, że w natłoku wad i niedoróbek nie zarżnięto wielkiego miasta. To wciąż wygląda przyzwoicie. Co prawda nie jest tak duże jak Vice City, ale posiada wiele malowniczych zakątków i przypomina prawdziwe Los Angeles. Autorom zabrakło niestety mocy przerobowych i nie zaludnili ulic. Chwilami ma się wrażenie, że trwają wakacje, a większość mieszkańców wyemigrowała na dechy do Aspen. Szata graficzna – świetna w MAFII i bardzo dobra w VICE CITY – jest zresztą jednym ze słabszych elementów tej produkcji. Brakuje szczegółów, dużych tekstur i dopracowanej animacji. W dodatku **potrzeba naprawdę mocnego sprzętu (coś koło 3 GHz, 1 GB RAM plus mocna karta), by na pełnych detalach gra chodziła płynnie. Kogo na to stać?**

TRUE CRIME ma też problemy z niektórymi procesorami, w tym z Duronami i całą serią Thunderbird. Po prostu na nich nie działa! Kupując program, warto upewnić się, że będzie go można bezproblemowo zwrócić, gdyby po zainstalowaniu odmówił współpracy.

I nioski wnoszą wnioski

TRUE CRIME to jakby sensacyjne kino klasy C, nakręcone z werwą przez mistrza z Dalekiego Wschodu (John Woo, Ronny Yu itp.), który dopiero uczy się metod pracy na amerykańskiej ziemi. W grze znalazło się bowiem miejsce dla błyskotliwych dialogów, szybkich pościgów samochodowych, widowiskowych strzelanin i bijatyk w stylu kung-fu. **Tyle że nie robi to jakoś wrażenia na przyzwyczajonym do perfekcji europejskim graczu** (podobnie zresztą kulał przereklamowany ENTER THE MATRIX). Grafika wygląda przeciętnie, wozy zachowują się nienaturalnie, a kamera szwankuje. Do tej gry, tak jak i do muzyki hip-hopsiup, trzeba się po prostu przekonać.

W USA gra jest tańsza niż w Polsce. Skandal totalny zważywszy na zarobki!

Gwiazdorskie TRUE CRIME

TRUE CRIME to nie tylko średnia grafika i skopane sterowanie, ale i genialna ścieżka dźwiękowa. Pojawiają się na niej utwory największych gwiazd Zachodniego Wybrzeża, w tym West Side Connection (Ice Cube, Mac 10, WC), Coolio, Funkadelic, Snoop Dogg, Jay-O-Felony, Ice T, N.E.R.D. oraz Warren G. Fanów ostrzejszej muzyki ucieszą m.in. Megadeth, Taproot i Alice in Chains. Jeszcze lepiej wypada obsada aktorska. Głównemu bohaterowi głosu udziela Russell Wong („Romeo Must Die"). Towarzyszą mu Christopher Walken, Gary Oldman, Michael Madsen, Michaelle Rodriguez, Ron Perlman, Mako i CCH Pounder. Jedną z ukrytych postaci jest zaś madafaka Snoop Dogg Ballet.

True Crime: Streets of LA

4-

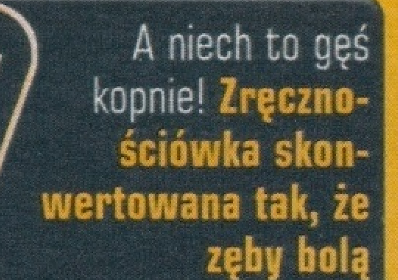
Akcja

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium 800 MHz, 128 MB RAM, 3.1 GB HDD
- cena 169.90
- **Gra na platformy:** PC, PS2 Xbox, GCN
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **LTI Gray Matter / LEM**
- www.truecrimela.com

\+ Dobry pomysł i mjuzik taki, że uszy nie chcą iść spać

\- Porąbane sterowanie, słaba grafa, kamera kiepska jak bocian

Grafika 4- | Dźwięk 5+ | Frajda 4-



A niech to gęś kopnie! **Zręcznościówka skonwertowana tak, że zęby bolą**

Oto samodzielny dodatek do BLITZKRIEG. Wracamy na pola bitewne II wojny światowej!

BLITZKRIEG
HORYZONT W OGNIU

Jesteś przyzwyczajony do tego, by budować bazy, wznosić fortyfikacje, zbierać surowce, a potem wysyłać swych żołnierzy fala za falą na umocnienia wroga? Jeśli tak, zapomnij o tego typu schematach! BLITZKRIEG: HORYZONT W OGNIU to wojenna gra taktyczna, w której musisz wykazać się umiejętnościami dowódczymi, a taktyki rodem z sowieckiej szkoły marszałka Żukowa (wysyłam pierwszą armię na pole minowe, a druga już przejdzie) tutaj nie zadziałają. Z bardzo prostej przyczyny: żołnierze w tym wypadku są towarem deficytowym i jeśli będziesz szafował ich życiem, daleko nie zajdziesz. Oczywiście w czasie trwania misji zdarzy się, że będą na ciebie czekać odwody, ale to jedyne wsparcie, jakiego możesz się spodziewać.

Przed tobą wyzwanie w postaci kampanii marszałka Rommla, uważanego (niektórzy twierdzą, że niesłusznie) za jednego z czołowych dowódców w czasie trwania Wielkiej Wojny. Czekają cię jednak nie tylko bitwy z terenów Afryki Północnej (z którymi Rommel się kojarzy), ale również obrona Włoch przed aliancką ofensywą czy obrona Normandii. To zresztą nie wszystko. Oprócz kampanii Rommla, weźmiesz udział w ośmiu pojedynczych misjach, których akcja toczy się między innymi na Dalekim Wschodzie czy też za kręgiem polarnym.

W HORYZONCIE W OGNIU dysponujesz oryginalnym sprzętem z czasów II wojny światowej. Dotyczy to zarówno artylerii, pojazdów pancernych czy samolotów, jak również pojazdów wsparcia, a więc np. ciężarówek. W porównaniu z podstawową grą otrzymujesz dodatkowo aż 50 jednostek, w tym słynne japońskie myśliwce Zero. Plusem gry jest względny realizm bitew. Musisz solidnie zastanowić się, jakie dobrać siły, by przeprowadzić skuteczny atak, a ogromna rola przypada zwiadowcom oraz artylerii. Ci pierwsi są w stanie rozpoznać, gdzie kryje się wróg, natomiast artyleria przygotuje teren pod natarcie czołgów oraz piechoty. Bardzo sympatycznym pomysłem jest możliwość korzystania ze sprzętu wroga (np. przejmowanie jego porzuconych dział), a także dokonywania pewnych modernizacji. Dla ciebie, jako głównodowodzącego, przygotowano również specjalną niespodziankę – będziesz oceniany w zależności od tego, jakie wyniki osiągnąłeś w trakcie trwania misji, czy naraziłeś żołnierzy na duże straty, czy skutecznie wytłukłeś siły wroga itp. Jednak BLITZKRIEG: HwO oczywiście nie sprowadza się do prostej siekaniny. Misje są zróżnicowane, a ich cele obejmują skuteczne prze-



prowadzanie nalotów, zabezpieczenie ewakuacji, przeprowadzenie ofensywy czy też obronę własnych linii przed natarciem.

Do gier typu BLITZKRIEG trzeba mieć serce, zapał oraz mnóstwo cierpliwości. Ja – doceniając pracę autorów – szczerze przyznam, że nie miałem ani jednego, ani drugiego, ani trzeciego. Przedstawianie wielkich, strategicznie złożonych kampanii w postaci z założenia durnowatego RTS'a (bo nikt nie stworzył jeszcze satysfakcjonującej Sztucznej Inteligencji w tego typu grach) nie wydaje mi się dobrym pomysłem. Zmuszanie gracza do zarządzania każdym aspektem rozgrywki w niezwykle ograniczonym czasie jest po prostu frustrujące. Jasne, można powiedzieć, że generał na polu bitwy też nie może zażyczyć sobie przejścia na walkę turową, ale on ma oficerów, planistów, sztabowców i nie wszystkie decyzje musi podejmować sam. Poza tym kulejąca Sztuczna Inteligencja (zarówno w zarządzaniu wojskami wroga, jak i własnymi) oraz brak wprowadzenia trzeciego wymiaru nie zachęcają mnie do polecania tego programu. No, jeśli ktoś jest fanatykiem tego typu gier, to welcome, ale w innym wypadku lepiej dać sobie spokój. Poza tym ja wolę orki, ogry i trolle, a marszałek Rommel nie wiedzieć czemu nie chciał ich powołać do hitlerowskiej armii...

Blitzkrieg: HwO — **4**

Taktyczna

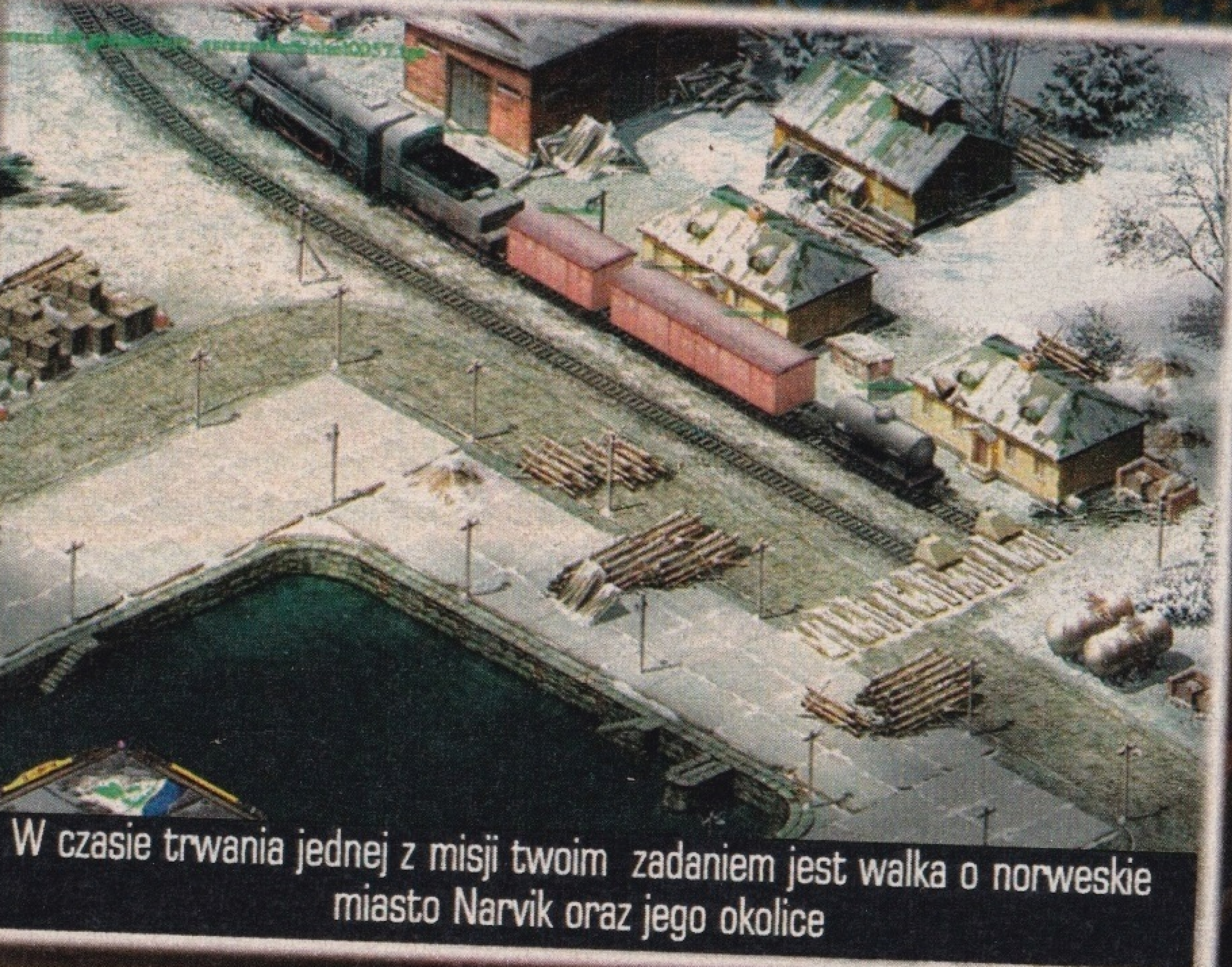
* **Wymagania sprzętowe:** Procesor PIII 1.6 GHz, 128 MB RAM, 1.5 GB HDD
* cena 99.00
* **Gra na platformy:** PC
* ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
* **CDV / Cenega Polska**
* http://www.blitzkrieg.com

+ Historyczne jednostki, historyczne kampanie, niezła grafika
– Dość skomplikowane kierowanie wojskami, słaba SI

Grafika 4+ | Dźwięk 4+ | Frajda 4-

Ten dodatek to samodzielny produkt, **ale jak poprzednik jest grą tylko dla fanatyków II wojny światowej**

tekst: Jacek „Randall" Piekara


W czasie trwania jednej z misji twoim zadaniem jest walka o norweskie miasto Narvik oraz jego okolice


W kampanii BLITZKRIEG: HwO zamieniasz się w szczura pustyni. Krzyknij „Heil Hitler" po zdobyciu Tobruku!

Tom Clancy's
RAINBOW SIX

RAVEN SHIELD
ATHENA SWORD

Międzynarodowemu terroryzmowi mówimy stanowcze NIE. Tylko który to już raz? Chyba nikt nie pamięta dobrych, bezpiecznych dni...

Miłośnicy skrajnie realistycznej serii gier akcji RAINBOW SIX otrzymują właśnie nową porcję misji do wykonania. Podobnie jak w przypadku poprzednich rozszerzeń, opisywany dodatek to nie tylko nowe wyzwania, którym należy sprostać. **Gracze znajdą tu szereg dodatkowych map do gry sieciowej, kilka nowych trybów zabawy, a także zestaw giwer, z których jeszcze nie mieli okazji nikogo zastrzelić.**

ATHENA SWORD jest dziełem włoskiego oddziału firmy Ubi Soft. Piszę o tym dlatego, że jedną z bardziej wyrazistych cech dodatku jest jego „śródziemnomorski" charakter. Od razu uprzedzam – nie chodzi tu bynajmniej o to, że twój oddział antyterrorystyczny będzie przez całą grę byczył się na plaży, sącząc wymyślne drinki z parasolkami. Treścią tytułu wciąż pozostaje walka z wszelkiej maści szumowinami, ale... Ale może do rzeczy. Podczas kolejnych misji odwiedzisz szereg miejscowości, które możesz kojarzyć z wakacyjnych wyjazdów albo telewizji. Na początek czeka cię walka w mediolańskim muzeum sztuki i na ulicach Palermo, następnie odwiedzisz najeżoną pułapkami i snajperami starówkę Dubrownika, zabijesz tłum terrorystów w wytwornym hotelu w Monte Carlo, wreszcie weźmiesz udział w zapierających dech w piersiach strzelaninach w labiryncie ateńskich uliczek. Łącznie czeka na ciebie osiem misji.


Strzelanina na ulicach Palermo może przerodzić się w rzeź, jeśli nie będziesz zachowywał się ostrożnie

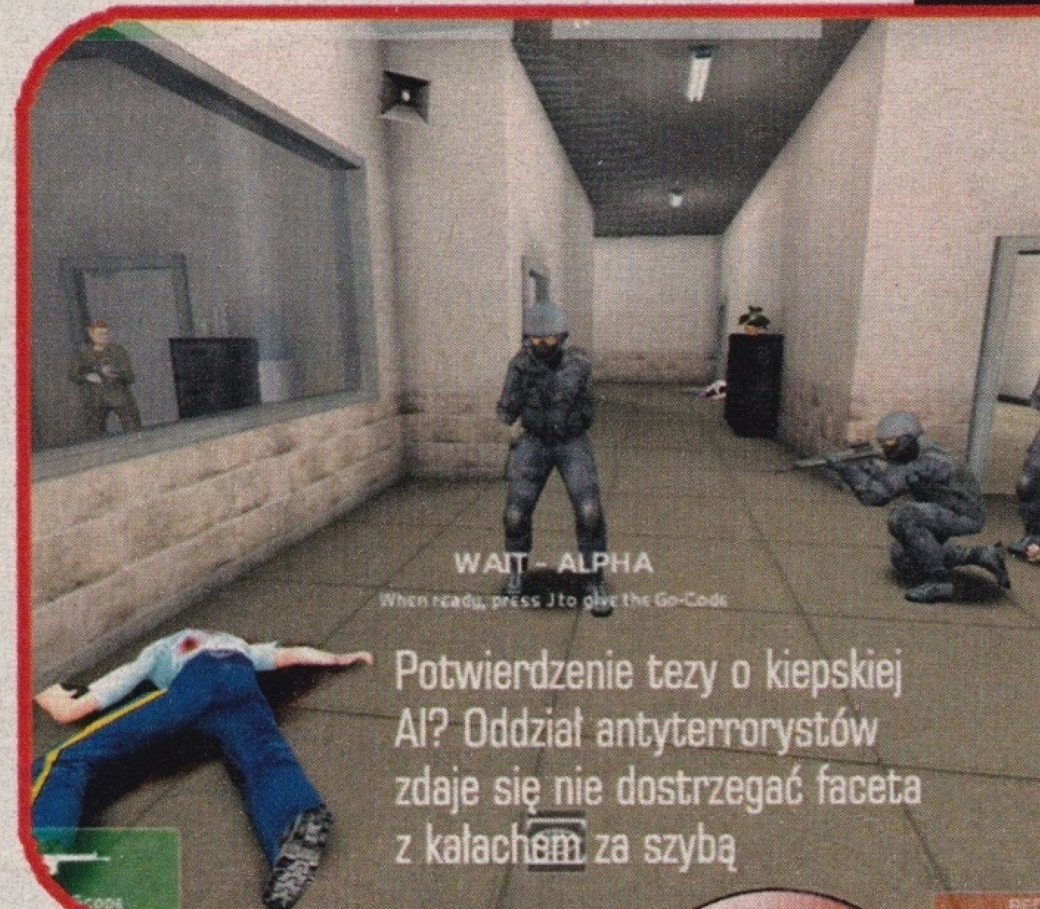
Olbrzymim atutem gry jest wygląd poziomów, które odwiedzasz podczas trwania misji – takie rejony jak Ateny czy Dubrownik toną wręcz w południowym słońcu, zaś mediolańskie muzeum poraża precyzją w odwzorowaniu poszczególnych dzieł sztuki. Zresztą nie tylko misje kampanii są fajne i efektowne. W ATHENA SWORD znalazło się także pięć nowych mapek do trybu gry sieciowej. Zaś trzy lokacje, które pamiętasz z poprzednich edycji RS, przeszły generalny remont oraz pełen lifting.

Tradycyjnie też, jak na add-on do RAINBOW SIX przystało, pakiet misji i dodatków został okraszony kilkudziesięcioma kilogramami nowych środków eksterminacji. Wśród nowinek można natrafić na takie cuda jak powalający pistolet 93R (posiada magazynek o trzykrotnie większej pojemności niż inne bronie tej klasy), karabinki SM4 CQB, GCKA4, Ots-14 Groza, strzelba M1014, karabin snajperski SL8-2 czy wreszcie lekki karabin maszynowy o jakże wymownej nazwie M240G. Tym samym, liczba broni dostępnych w najnowszej edycji RAINBOW SIX zbliżyła się do pięćdziesiątki.

Wspomniałem już o nowych mapach do gry sieciowej. Z myślą o tym rodzaju rozgrywki przygotowano pięć nowych trybów zabawy. O ile trudno jest mówić o jakiejś nowej jakości, można liczyć na dobrą zabawę. **Wśród nowych rodzajów rozgrywki znalazł się m.in. Adversarial Terrorist Hunt – zwycięża ta drużyna, która zabiła, przepraszam, zneutralizowała większą liczbę terrorystów, a także wykosiła drużynę przeciwną.** Ciekawy jest także tryb Capture The Enemy, w którym nie zabijasz przeciwnika, ale skuwasz go kajdankami. Chodzi o to, aby unieruchomić wszystkich oponentów. Natomiast ci gracze, którzy nie zostali złapani, mogą próbować odbić swoich towarzyszy z rąk przeciwników.

Z pozostałych atrakcji pozostaje wymienić tryby Scattered Hunt (taki sam jak Adversarial Terrorist Hunt, ale spawn pointy graczy są porozrzucane po całej mapie), Countdown (tradycyjne misje, podczas których obowiązuje limit czasu) oraz Kamikaze (całkowite szaleństwo z udziałem bomb i zdalnie sterowanych zapalników).

ATHENA SWORD jest pozycją obowiązkową dla fanów serii RS. Myśl to może mało odkrywcza, ale właśnie ci ludzie powinni być wniebowzięci. Nieco gorzej wygląda to w przypadku zwykłych „zjadaczy chleba", których pakiet nowych misji do RAINBOW SIX nie przekona. Wręcz przeciwnie – śmiertelnie poważne podejście autorów do „zabawy" oraz zerowa tolerancja błędów zadziałają raczej odstręczająco. No, ale elitarne oddziały antyterrorystyczne to przecież dość hermetyczny temat.



Potwierdzenie tezy o kiepskiej AI? Oddział antyterrorystów zdaje się nie dostrzegać faceta z kałachem za szybą


Na początek klasyczny Walther
Kompaktowa wersja UZI
I pistolet maszynowy SR2

Rainbow Six: Athena... **4**

Akcja

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.2 GHz 128 MB RAM, 3 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Ubi Soft / Cenega Polska**
- www.raven-shield.com/athenasword.php

cena 29.90

+ Nowe misje, poprawiona grafika, nowe mapy oraz bronie
– Sztuczna Inteligencja powinna zostać opracowana od nowa

Grafika 4 | Dźwięk 4- | Frajda 4+

Pakiet nowych misji o nazwie ATHENA SWORD **nie powala na kolana, ale trzyma wysoki poziom**

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

Dziki Zachód nigdy nie był lubiany przez producentów gier. A szkoda, bo to niezły temat...

The Westerner

Dziki Zachód to przede wszystkim piękne kobiety... Tylko gdzie się wszystkie podziały?

W zamierzchłych czasach, bo lat temu 7 czy 8, na rynku ukazała się niepozorna gra pt. TRZY CZASZKI TOLTEKÓW. Dzieło hiszpańskich programistów niespodziewanie zdobyło sporą popularność, a bohater gry, fajtłapowaty kowboj Fenimore Fillmore, zdobył sympatię graczy. I pewnie na tym skończyłaby się historia – gdyby nie wydany właśnie THE WESTERNER, który opowiada o dalszych przygodach głupawego kowboja. Wyrośnięci gracze o sentymentalnych ciągotkach mogą rozdziawić usta w szerokim uśmiechu! A i młodsi nie powinni kwiczeć, bo sequel jest całkiem fajną przygodówką.

Zrządzeniem losu nasz bohater trafia na farmę niejakiego Joe'go Banistera. Pech chce, że rzeczonego jegomościa odwiedza właśnie trójka zbirów z propozycją odkupienia jego nieruchomości bądź puszczenia jej z dymem. Niewiele myśląc i jeszcze mniej rozumiejąc, Fenimore przegania bandytów i wbija się na kolacyjkę do państwa Banisterów, aby po chwili zaliczyć zgon (uczulenie na karczochy). Nazajutrz bohater, z braku lepszych opcji, postanawia pomóc biednym farmerom w nierównej walce z Bardzo-Złym-Hodowcą-Krów, Starekiem. Mimochodem poznaje jeszcze miłość swojego życia – i oto cała historyjka. Stanowi ona doskonały pretekst do rozwiązania szeregu mniej lub bardziej (z reguły mniej) ambitnych łamigłówek i przeczesania wzdłuż i wszerz małej mieściny, wraz z przyległymi do niej lokacjami. W sumie do zwiedzenia dostajesz całkiem sporo miejscówek, z miasteczkiem bowiem sąsiadują dwie farmy, szkoła, jaskinia i posiadłość Stareka.

Zabawa, jak w klasycznej przygodówce, sprowadza się do przeszukiwania kolejnych lokacji i używania znalezionych przedmiotów w innych miejscach. Za pomocą myszki można wskazać interesujący przedmiot i przyjrzeć mu się z bliska bądź użyć lub spróbować zabrać w celu późniejszego wykorzystania. Zagadki nie są trudne, dzięki czemu gra nie staje się irytująca. Niestety nie będzie również wyzwaniem, szczególnie dla wprawionego szaradzisty.

Zaletą TRZECH CZASZEK TOLTEKÓW był humor, dzięki któremu czas spędzany z grą upływał wyjątkowo szybko. Tu jest podobnie, a przynajmniej miało być. Część gagów jest raczej denna, choć zdarzają się autentycznie zabawne momenty. Ale może to tylko ja jestem ponury smutas... Pewne jest za to, że ludzie odpowiedzialni za lokalizację tego tytułu premii za swoją pracę nie dostaną. Niektóre żarty zostały ewidentnie spalone, często też brak im językowej spójności. Kwestie zostały przetłumaczone bez specjalnej fantazji, przez co dialogi brzmią czasem potwornie sztywno. Na szczęście nie jest to regułą, ale niektóre wpadki kłują w oczy.

Zgodnie z obowiązującymi trendami, Fenimore hasa teraz po całkowicie trójwymiarowym środowisku. I wygląda to całkiem do rzeczy. Animacja postaci również nie zawodzi, szczególnie w dość częstych przerywnikach. Podczas cut-scenek wyśmienicie spisuje się kamera, która co i rusz serwuje najazdy czy ciekawe ujęcia. Sprawia to kapitalne wrażenie, nadaje grafice filmowej głębi i mocno upodabnia grę do komputerowo animowanej bajki. Tym bardziej, że i mimika głównych postaci wypada świetnie. Ilustrujący grę dźwięk nie powala może na kolana, ale przyzwoicie komponuje się z resztą. Muzyka potrafi chwilami znużyć, ale źle nie jest.


Życie farmera łatwe nie jest. Ech, trza by jakieś winko strzelić

Nowe przygody Fenimore'a Fillmore'a to w gruncie rzeczy pozycja prosta i niewymagająca od gracza wielkiego wysiłku intelektualnego. Jednak mimo nieco nużącego zawiązania akcji, pogrywa się naprawdę miło. Sympatyczni bohaterowie, ładna oprawa, zawsze coś do roboty... THE WESTERNER jest grą odprężającą, dobrą dla starszych i młodszych. Trzeba się tylko „rozegrać". Starsi gracze, którzy pamiętają część pierwszą, powinni zaznajomić się z kontynuacją, a i młodsi adepci przygodówek mogą nastawić się na kilka godzin beztroskiej zabawy.

Znajomy Fillmore'a, uprawia karczochy. Wiór i pastuch. Nie grzeszy inteligencją



Starek, lokalny burak i władca bydła. Śmierdzi i nie goli pach



Siostrzenica Stareka, uczy w miejscowej szkole. Ukochana Fillmore'a



Szeryf – cwaniak i burak. Aż się prosi o plombę



Fenimore Fillmore The Westerner **4+**

Przygodówka

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 733 MHz, 128 MB RAM, 1 GB HDD
- cena 99.90
- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Revistronic / Cenega**
- www.revistronic.com/games/westerner

\+ Doskonały humor oraz bardzo ładna grafika

– Słaba lokalizacja, gra momentami staje się nużąca

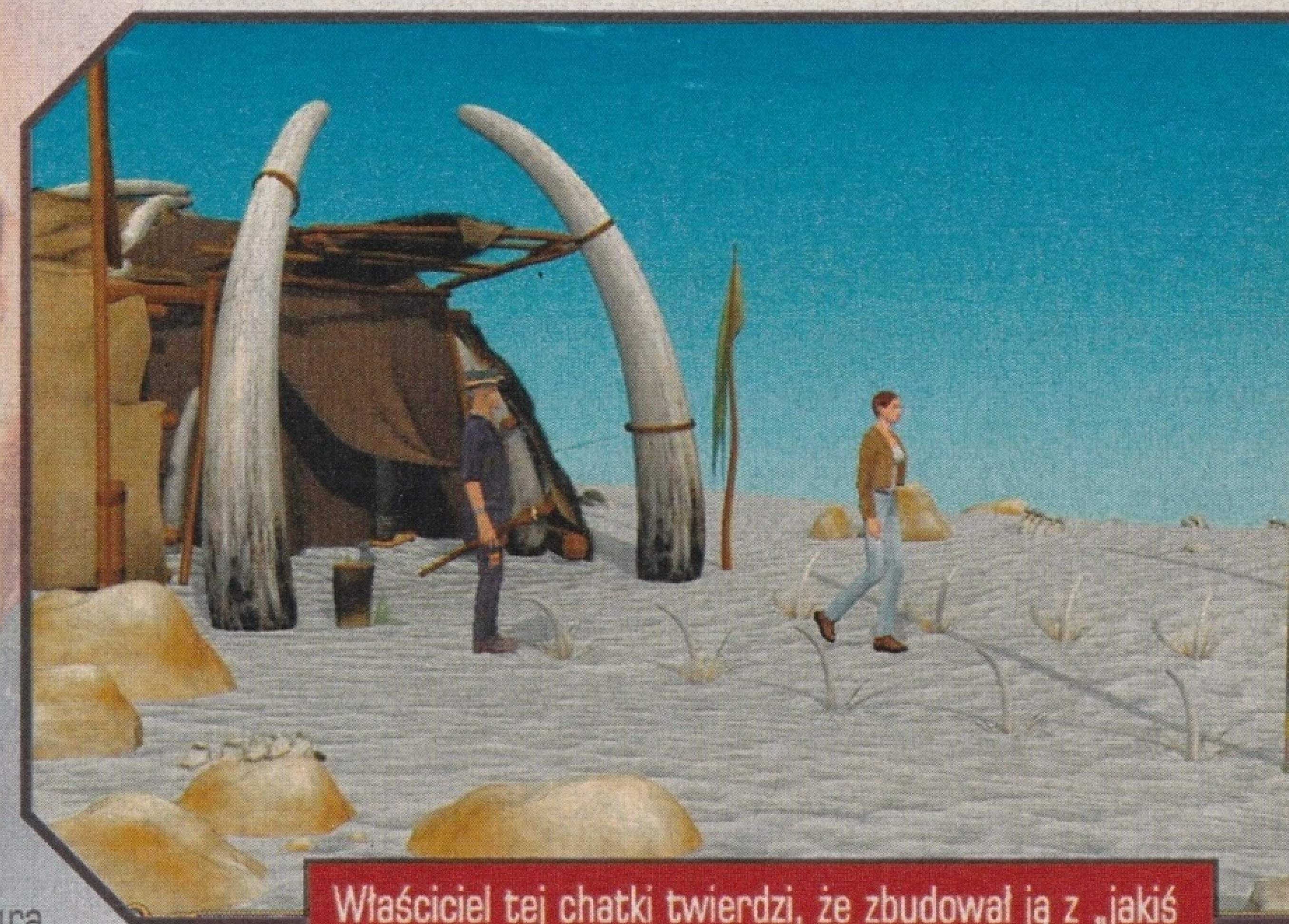
Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 4

Nieskomplikowana i sympatyczna przygodówka dla starszych i młodszych. **Potrafi wciągnąć na parę godzin...**

tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

PODRÓŻ DO WNĘTRZA ZIEMI

Jeśli myślałeś, że pod ziemią żyją tylko krety, dżdżownice i górnicy, myliłeś się grubo!



Właściciel tej chatki twierdzi, że zbudował ją z „jakiś starych kości". Sęk w tym, że takich wyczesanych kości nie ma nawet Muzeum Ziemi w Warszawie!

Zawsze wydawało mi się, że gdy jakaś gra trafi na Ukrainę, to wróci stamtąd w tysiącu tłoczonych kopii po 10 złotych sztuka. Okazuje się jednak, że nie doceniłem mieszkańców Kijowa. Udało im się niedawno skopiować SYBERIĘ w taki sposób, że wyszła z niej PODRÓŻ DO WNĘTRZA ZIEMI – gra może nie genialna, ale w swojej klasie dobra.

Akcja programu rozpoczyna się w 2005 roku. Młoda, urodziwa fotoreporterka wyrusza na chłodną Islandię, by zrobić zdjęcia wygasłego wulkanu. Śmigłowiec ląduje na skalistym wybrzeżu, w chwilę później niszczy go lawina. Na dziewczynie nie robi to większego wrażenia. Z wraku wyciąga masę gratów, wśród których znajduje się wciąż jeszcze sprawny laptop. Z jego pomocą panna wysyła e-maila z prośbą o pomoc, po czym postanawia przeczekać noc w jaskini. Wędrując po ciemnej grocie i przyświecając sobie zapalniczką, nie zauważa rozpadliny. Wpada w nią jak śliwka w kupę. Budzi się w zupełnie innym miejscu – na dziwnej plaży otoczonej palmami. Tuż obok odkrywa kopalnię diamentów, groby znanych naukowców, a za zdobionymi wrotami plantację gigantycznych pieczarek.



Falliczne kształty wieży powinny przypaść bohaterce do gustu. Niestety, dziewczyna dość szybko opuszcza miasto...

I pterodaktyla! **PODRÓŻ DO WNĘTRZA ZIEMI stanowi bardzo swobodną adaptację powieści Juliusza Verne'a pod tym samym tytułem.** Akcja gry dzieje się współcześnie, tyle że w tej samej zapomnianej przez czas i ludzi krainie. Spacerują po niej wciąż żywe dinozaury, co krok można się natknąć na tajemnicze maszyny. Świetnie wyglądają też olbrzymie mosty wiszące nad przepaściami, a także miasteczko o nazwie Askiam (jedyna większa dziura w okolicy). Sęk w tym, że ono również nie robi na reporterce większego wrażenia. Czyżby zamiast serca miała dobrze schłodzone Tyskie? Nie... to po prostu marna gra aktorska! Szkoda, że dystrybutor ograniczył się do przełożenia napisów pojawiających się na ekranie. Nagrywając od nowa dialogi, mógłby podnieść jakość całego programu, a jednocześnie ożywić nieco płaską i jednowymiarową postać bohaterki. Trójwymiarowej bohaterki, dodam.



Mimo tej ewidentnej niedoróbki w PODRÓŻ... gra się całkiem przyzwoicie. Przede wszystkim dlatego, że autorzy gry odpuścili sobie kopiowanie programów Cryo (ATLANTIS, POMPEJE, widok FPP i możliwość obrotu o 360 stopni). **Zamiast tego przygotowali dwuwymiarowe, prerenderowane tła, po których porusza się świetnie skalowana fotoreporterka.** Dziewczyna chodzi bądź biega, dość zgrabnie kuca, podnosząc przedmioty, rzadko kiedy klinuje się na przeszkodach. Nie kręci tyłeczkiem i nie faluje piersiami – jest niestety dość chuda i warkocza porządnego nawet nie ma. Jedynie lico posiada gładkie, a i to wyłącznie dlatego, że w jedynej dostępnej rozdzielczości 1024x768 pikseli prawie go nie widać. Nowa gra firmy Frogwares przypomina też graczom stary jak świat patent: klasyczny interfejs point'n'click z kieszenią schowaną u dołu ekranu.

Zaletą PODRÓŻY jest dobry scenariusz. **Wydarzenia tworzą dość logiczny ciąg zdarzeń, a przedmioty służą do tego, do czego z definicji zostały przeznaczone.** Przykładowo, znaleziony w helikopterze bandaż w połączeniu z twardą korą starego grzyba rewelacyjnie nadaje się do usztywnienia nogi rannego żołnierza. Z kolei za pomocą odpowiednio spreparowanej muszli i miecha można naprawić potężną trąbitę, o czym informuje bohaterkę jedna z napotkanych postaci. Co pewien czas w grze pojawiają się zagadki logiczne, proste układanki, puzzle czy klasyczne wieże Hanoi. Są na szczęście ciekawie wplecione w fabułę.

Niestety, o nieliniowości w PODRÓŻY również trzeba zapomnieć. Bohaterka wędruje po sznureczku od początku do końca i wszystkie zadania rozwiązuje tak, jak zaplanowali to sobie autorzy gry. Jedynie w trzechczwartych zabawy pojawia się „furtka" pozwalająca ukończyć grę wcześniej, bez odkrywania wszystkich tajemnic podziemnego świata. To znakomite rozwiązanie dla tych, których PODRÓŻ zdążyła już zmęczyć, a mimo to chcieliby uratować bohaterkę.

Mr Verne

Powieść Juliusza Verne'a była podstawą scenariusza aż 9 filmów fabularnych. Najnowszy z nich, trzygodzinny miniserial, powstał 5 lat temu. Obraz niezbyt wiernie odtwarzał najważniejsze wątki opowieści, m.in. zamieniał Islandię na Nową Zelandię i wprowadzał z pół setki nowych, z reguły bezsensownych bohaterów. Zaskoczeniem była też osoba reżysera. Zatrudniony przez telewizję Hallmark George Miller nie miał nic wspólnego z... George'm Millerem, twórcą „Mad Maxa". Nie był też wnukiem naszego rodzimego, śmigłowcowego crash test dummie – Leszka Millera. Swoją drogą taki kaskader przydałby się scenarzystom gry. Katastrofa śmigłowca z czołówki wypada bowiem dość przeciętnie...

Nie, to nie jest nosorożec. Nie jest to też hipopotam. Chuda, pozbawiona piersi i warkocza bohaterka zaczyna więc zabawę w macanego

Podróż do wnętrza...

4

Przygodówka

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 500 MHz, 64 MB RAM, 700 MB HDD
- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Frogwares/ Techland**
- www.frogwares.com.ua/journey

cena 69.90

\+ Malownicza grafika i inteligentnie prowadzona fabuła

– Przeciętne aktorstwo, zaledwie szczątkowa obecność Verne'a

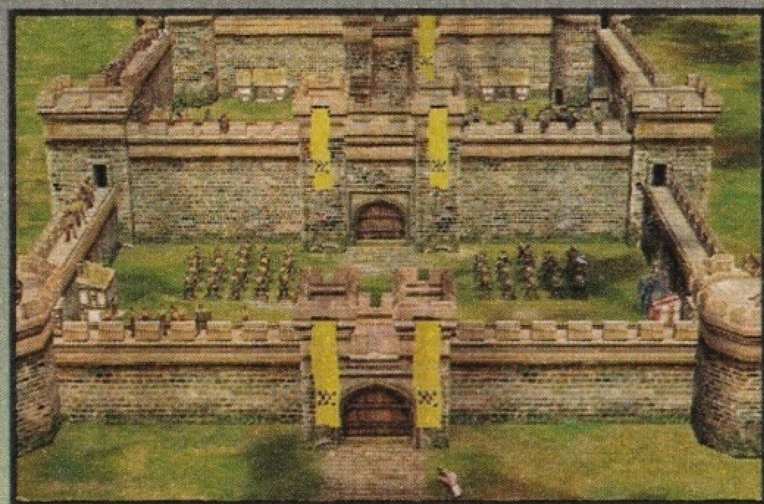
Grafika	Dźwięk	Frajda
5	4	4

Bardzo przyzwoicie zrobiona podróbka SYBERII. **Fani przygodówek powinni być zadowoleni**

tekst: Michał „Boża Krówka" Zacharzewski

Szturm na zamek

Obrona zamków w wykonaniu komputera to dość żałosny spektakl. Wszystkie wojska zawsze gromadzą się w okolicach bramy i tam na ciebie czekają. Wystarczy podciągnąć machiny oblężnicze na tyły warowni, by w spokoju rozbić jej mury. Atak z pomocą drabin jest całkowicie niepotrzebny. Kiedy tylko skruszysz fragment murów, wroga armia wylewa się z zamku, ruszając w twoim kierunku. Reszta walk przebiega jak podczas bitwy na otwartym terenie. Szkoda...







Z ramki po lewej stronie dowiesz się, jakie umiejętności mają twoi wasalowie



LORDS OF THE REALM III

LORDS OF THE REALM III to kontynuacja doskonałej serii gier strategicznych stworzonych przez programistów firmy SIERRA. Nowa odsłona przynosi szereg udoskonaleń technicznych oraz zmian w kluczowych elementach rozgrywki.

W LotR3 (nie mylić z LORD OF THE RINGS) wcielasz się we władcę jednego z hrabstw walczących o koronę. **Gra składa się z 4 kampanii rozgrywających się w całej średniowiecznej Europie: począwszy od Irlandii, przez Anglię, Francję, Normandię, ziemie niemieckie, kończąc na krajach skandynawskich.** Wydarzenia historyczne z lat 1000-1400 AD posłużyły za podstawę fabuły LotR3, jednak całość niewiele ma wspólnego z faktami historycznymi. Zgodnie z zasadami z poprzednich części serii w grze nie uświadczysz nawet odrobiny magii.

Pa, pa, turówko!

Rozgrywka w trybie turowym, do którego przyzwyczaili nas twórcy LotR, przeszła radykalną metamorfozę. Teraz gra toczy się w czasie rzeczywistym. Biorąc pod uwagę, iż tytuły z gatunku RTS rzadko kiedy kładą nacisk na strategię, posunięcie to wydaje się mocno kontrowersyjne. Nie należy jednak narzekać, dopóki samemu nie przetestuje się nowych rozwiązań w warunkach bojowych.

LotR3, czyli o tym, jak rozwiązanie dobre zostało zamienione na „lepsiejsze"

Jako władca zajmujesz się sprawami dotyczącymi królestwa jedynie w skali makro. Nie musisz samemu doglądać produkcji żywności czy zajmować się rozwojem miast. **Twoim zadaniem jest prowadzenie polityki międzynarodowej, w razie potrzeby wojen, obsadzanie kluczowych stanowisk oraz podejmowanie najważniejszych decyzji gospodarczych.** Całą mozolną robotę odwalają za ciebie wasale. Dzielą się oni na 4 grupy: chłopstwo, mieszczaństwo, kler oraz rycerstwo. Pierwsi odpowiedzialni są za uprawę roli i hodowlę bydła, czyli produkcję żywności niezbędnej do wyżywienia armii. Mieszczaństwo zajmuje się handlem, a co za tym idzie podatkami, które wpływają do skarbca. Kler nadaje sens życiu poddanych, motywując ich do wydajniejszej pracy. Rycerstwo zaś odpowiedzialne jest za bezpieczeństwo królestwa.



Tempo, głupku, tempo

W praktyce w LotR3 brakuje odrobiny zdrowego rozsądku. Niezależnie od tego, co aktualnie robisz – obserwujesz własne tereny, przydzielasz regiony wasalom lub studiujesz wzajemne relacje pomiędzy królestwami – czas będzie nieubłaganie płynął. W efekcie gra zmusza do ciągłego obserwowania głównej mapy oraz śledzenia ruchów wojsk przeciwnika – automatycznie marginalizując inne elementy rozgrywki. W ten sposób łatwo przegapić kluczowe wydarzenia na arenie międzynarodowej – jak propozycje pokoju czy sojuszu. Aż dziw, że nikt nie ostrzega króla przed konsekwencjami zignorowania takich ogromnie ważnych akcji!

Sterowani przez komputer przeciwnicy swoją beznadziejną inteligencję – a właściwie jej brak – nadrabiają zdolnością obsługiwania wielu armii jednocześnie. Wygląda to tak, iż zamiast stawić ci czoła w poważnej bitwie, starają się wedrzeć garstką wojaków w głąb królestwa jedynie po to, by niszczyć regiony rolnicze, kościoły oraz słabo bronione miasta. Autorzy nie przewidzieli, że konnica nie tylko podczas bitwy porusza się szybciej niż opancerzeni piechurzy... Jeśli przegapisz jeden wrogi oddział, może on dokonać gigantycznego spustoszenia w całym kraju, gdyż nie będziesz mógł go w żaden sposób dogonić. Porażka.

Bardzo dziwny wydał mi się również fakt, iż w LotR3 nie da się zdobywać nowych terytoriów, przesuwając w ten sposób granicę. Jedynym sposobem poszerzenia swoich wpływów jest podbicie wrogiej stolicy – wtedy otrzymujesz wszystkie ziemie podbitego, eliminując go całkowicie z gry.

Kim i czym powalczysz

LotR3 oferuje ponad 20 rodzajów wojaków i 6 typów machin oblężniczych. Oddziały zaczynają się od uzbrojonych w widły bojaźliwych wieśniaków, następnie mamy kuszników, łuczników, piechotę, rycerzy, pikinierów, górali i wreszcie ciężką kawalerię. Wszystkie jednostki mają

tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

swoje mocne i słabe strony, jednak ogólna zasada mówi, że im większa armia, tym większe szanse na zwycięstwo. Wśród machin oblężniczych można wyróżnić: katapulty, wieże, tarany, balisty i poczciwe drabiny. LotR3 nie jest różnorodna, jednak ilość oddziałów zapewnia przyjemną zabawę na poziomie władcy.

System walki nie wymaga od gracza osobistego udziału w rozgrywce. Dowodzenie możesz pozostawić swoim rycerzom. Ma to jedną wadę – odbywa się dość powoli. W czasie kiedy komputer rozegra jedną potyczkę, samemu można „obrobić" trzy albo cztery. Ponieważ rywale uwielbiają korzystać z dużej liczby niewielkich armii, będą skutecznie powstrzymywać twoje główne siły przed marszem na ich stolicę.

Miary sukcesu

Obok powierzchni kontrolowanych ziem istnieją trzy mierniki twoich rządów. Mowa tutaj o poziomie chrześcijaństwa, szlachectwa i honoru. Pierwszy z nich przedstawia kontakty z Kościołem oraz głębokość wiary w królestwie. Chrześcijaństwo możesz podnosić, przydzielając księżom oraz biskupom miejsce pod budowę kościołów czy katedr. Uznanie papieża zaskarbiasz sobie także, prowadząc krucjaty przeciwko niewiernym. Oczywiście, chrześcijaństwo można również tracić – najprościej poprzez prowadzenie nieuzasadnionych wojen oraz plądrowanie czy też burzenie budynków sakralnych. Utrzymywanie dobrych kontaktów z Kościołem przyciąga do królestwa wykształconych wasalów oraz daje możliwość rozpoczęcia jakiejś „słusznej" wojny.

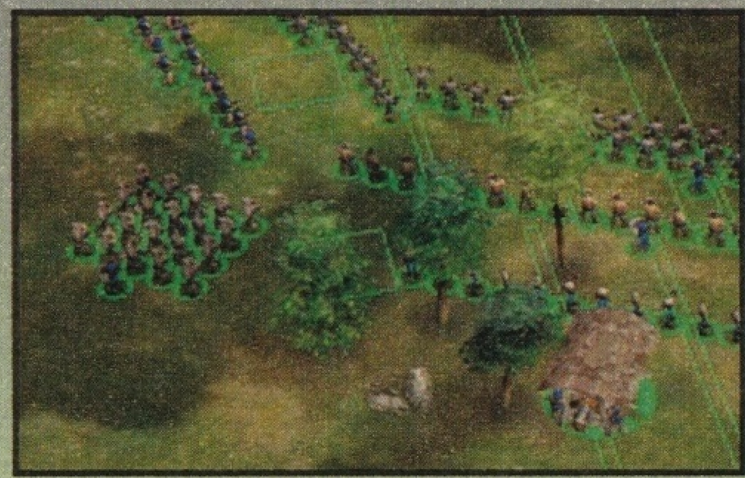
Szlachectwo wpływa na kontakty z twoimi rycerzami. Wzrasta, kiedy wygrywasz bitwy, podbijasz regiony, płacisz okup czy też zostajesz koronowany na króla. Spada zaś, gdy posługujesz się najemnikami zamiast własnymi rycerzami, przegrywasz potyczki, nie wykupujesz poddanych, celowo atakujesz uciekające oddziały wroga oraz kiedy twoi rycerze zbiegną z pola bitwy. Szlachectwo decyduje o zdolnościach rycerzy gotowych przyłączyć się do ciebie, poziomie i szybkości odnawiania się ich morale oraz prędkości uzupełniania oddziałów.

Honor ma niebagatelny wpływ na szlachtę, mieszczaństwo oraz najemników – im wyższy, tym więcej poddanych będzie do ciebie lgnęło, niższe będą koszty budowy zamków oraz wynajmu armii. Honor można zwiększać poprzez respektowanie sojuszów, uwalnianie pojmanych rycerzy w zamian za okup, prowadzenie aktywnej dyplomacji oraz korzystanie z usług najemników. Honor tracisz, dokonując egzekucji wrogich rycerzy, łamiąc uzgodnione traktaty oraz paląc miasta i zamki.

Samouczek zawarty w grze wyjaśnia wszelkie sprawy związane z posługiwaniem się interfejsem, sposobami poruszania się jednostek oraz podstawową mechaniką gry. Niestety, autorzy w ogóle nie wspomnieli o kluczowych zależnościach pomiędzy różnymi elementami rozgrywki. Jak uzupełnić straty w jednostkach? W jaki sposób buduje się maszyny oblężnicze? Na czym polega rozszerzanie granic własnego królestwa? Aby znaleźć odpowiedzi na takie pytania, musisz sięgnąć do instrukcji. Tylko że gry na miarę XXI wieku nie powinny zmuszać do korzystania z przetworzonej celulozy – czyli papierowej książeczki.

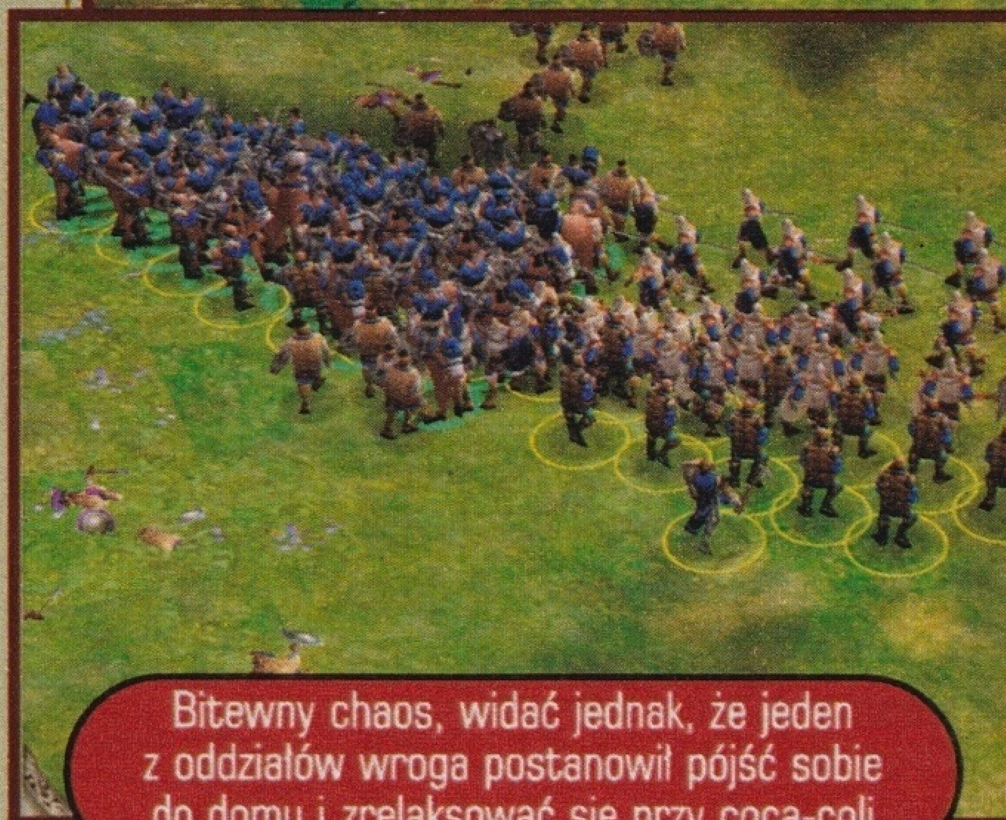
Osobisty wkład w przebieg bitwy

Jeśli w czasie bitwy zdecydujesz się osobiście zaangażować w dowodzenie, dostaniesz do dyspozycji wachlarz opcji taktycznych, takich jak szarżowanie czy ustawienie szyku bojowego. Jednak jakbyś się nie starał, to w momencie zetknięcia wrogich armii tracisz kontrolę nad przebiegiem walki. Jeśli to możliwe, warto zostawić w odwodzie mały oddział, którym zaatakujesz jednostki strzelnicze, znajdujące się na tyłach wroga. Szkoda tylko, iż całość przebiega według regularnie powtarzającego się schematu.





Niebiescy nie zdążyli w pełni uformować szyków, jednak rozniosą wroga dzięki przewadze liczebnej



Bitewny chaos, widać jednak, że jeden z oddziałów wroga postanowił pójść sobie do domu i zrelaksować się przy coca-coli

A może Sieć?

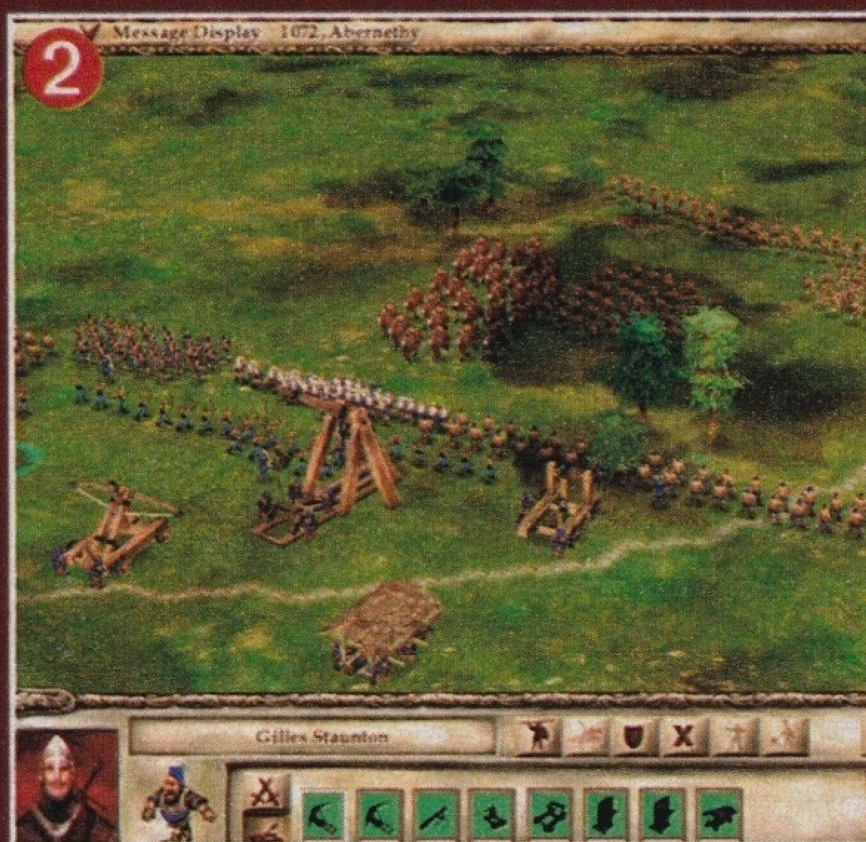
Czas potrzebny na ukończenie 15 misji dostępnych w LotR3 to kilkanaście godzin. Jeśli jednak w ciągu pierwszych kilkunastu minut rozgrywki nie zdobyłeś wyraźnej przewagi, to znak, że coś robisz źle. Doświadczeni stratedzy schrupią wszystkie kampanie w LotR3 na śniadanie. Na obiad polecam tryb Multiplayer w sosie LAN oraz Internet, gdzie jednocześnie może zmierzyć się maksymalnie 8 osób. **Rozgrywka wieloosobowa to mocna strona programu. Przygotowano również edytor średniowiecznych warowni. Po zaprojektowaniu i zapisaniu własnej budowli możesz ją wybudować w trakcie gry** – smaczny podwieczorek. Niestety, twórcy LotR3 całkowicie zapomnieli o kolacji. Z ochotą spróbowałbym swoich sił przeciwko całej Europie...

Niska ocena LotR3 wynika głównie z miernego zastosowania trybu czasu rzeczywistego oraz słabiutkiej SI. Oba elementy, podstawa dobrej gry strategicznej, w tym wypadku kompletnie zawiodły. LotR3 może okazać się bardzo przyjemną rozrywką w Sieci, jednak pojedynczego gracza na dłużej nie skusi.

Jak zdobyć zamek bez oblegania jego murów



1. Rok 1072 AD. Zamek Abernethy. Król William z Normandii atakuje króla Malkolma ze Szkocji



2. Malkolm wysyła wojska, które mają zniechęcić Normanów do ataku



3. William zręcznie wyrzyna w pień szkockie wojska. Jedynie garstka konnicy zdołała uciec



4. Normanowie starają się rozbić mury zamku Szkotów, pozostając poza zasięgiem wrogich strzał



5. Bezdennie głupi Malkolm postanawia wyprowadzić całe wojsko z zamku i atakować kolejno szeregi Williama



6. Normańska konnica zwycięsko kończy bitwę. Zamek został zdobyty bez zbliżania się do niego – walka toczyła się na otwartym polu

Lords of the Realm III

3+

Strategia / RTS

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.5 GHz, 256 MB RAM, 850 MB HDD
- cena 99.00
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Sierra / Nicolas Games**
- http://www.lords3.com/

+	–
Przyzwoita oprawa graficzna i dźwiękowa, wciągający Multiplayer	SI na poziomie idioty, płytki system walki, krótkie kampanie

Grafika 4 | Dźwięk 4+ | Frajda 3-

Oczekiwany od lat LotR3 nie sprawdził się w nowych warunkach – gra kryje w sobie liczne błędy

THE SUFFERING

Podobał ci się MANHUNT? Nadszedł czas sprawdzić THE SUFFERING...

Zadziwiające, jak niewiele zmieniło się w komputerowych horrorach od czasu pierwszego RESIDENT EVIL. Podstawowymi rekwizytami autorów przerażających opowieści wciąż pozostają ciemność, krew na ścianach i czające się w mroku maszkary (no pewnie, bo kto by się tego bał?). Jak już można się domyślić, THE SUFFERING zrealizowany został właśnie w tej konwencji. Nie sposób jednak odmówić autorom gry fantazji... Jeśli tylko spojrzeć na tytuł pod kątem prezentowanej makabry!

Feel the funk

Bohaterem THE SUFFERING jest niejaki Torque – śniady dryblas, którego poznajemy w momencie, gdy oczekuje na wyrok śmierci w znajdującym się na wyspie Carnate więzieniu Abbott State Penitentiary. Torque jest oskarżony o zabicie żony i dwójki dzieci, lecz nie pamięta, jak to się stało. Fabuła na początku tego nie wyjaśnia, ale też – aby oddać grze sprawiedliwość – na rozległą retrospekcję brakuje czasu. Zakład poprawczy przeżywa właśnie inwazję wszelkiego rodzaju sił nieczystych. Już w pierwszych minutach gry w „goszczącym" Torque'a więzieniu rozpętuje się prawdziwe piekło. Gasną światła, a z ciemności przybywają krwiożercze bestie, które zabijają wszystko i wszystkich wokół. Jakimś cudem Torque wychodzi z tego bez szwanku i rozpoczyna się zabawa.

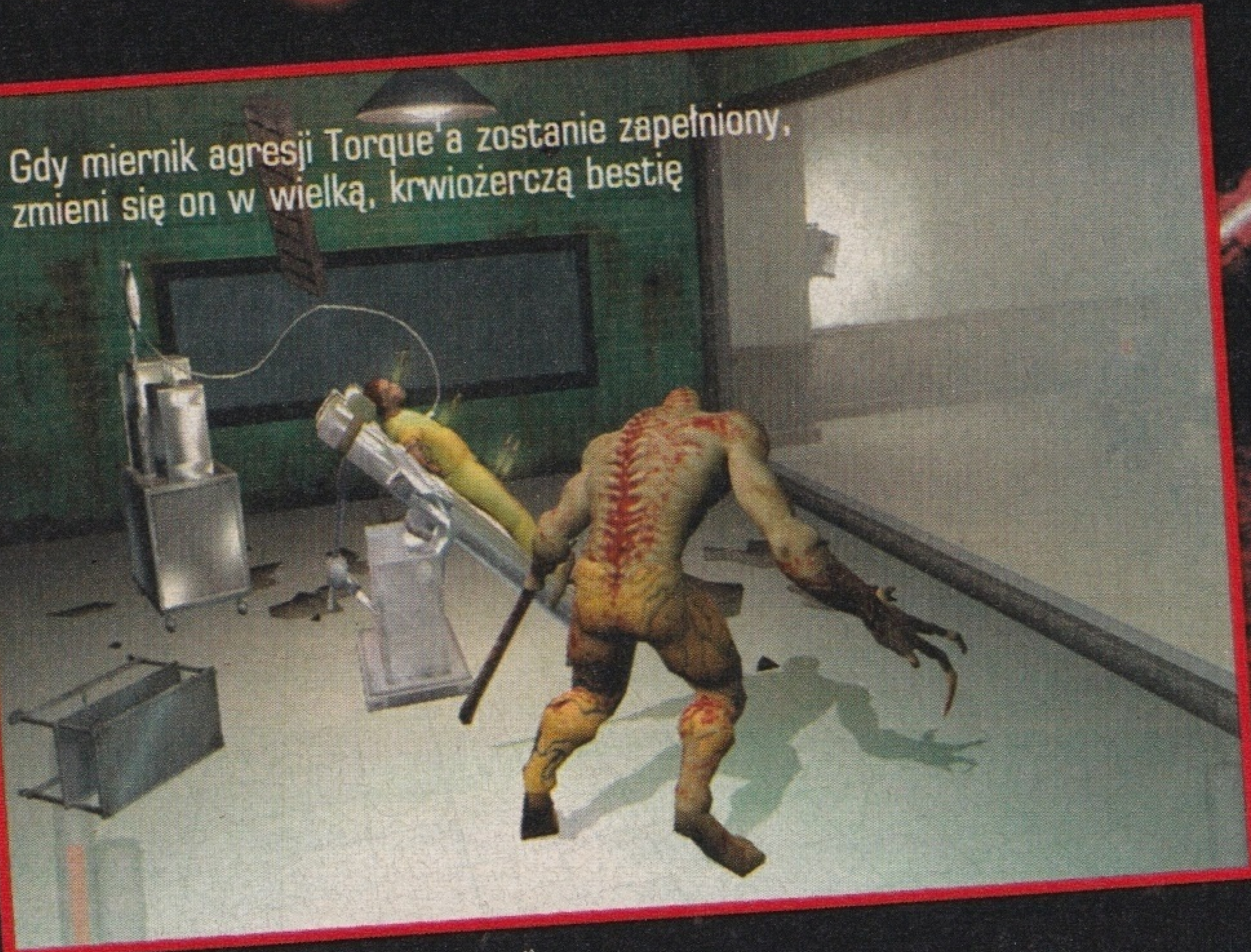
Twoim zadaniem jest wyprowadzenie bohatera z bałaganu w jednym kawałku, a także odkrycie, jak to naprawdę było z wymordowaniem jego rodziny. Tak się bowiem składa, że tylko i wyłącznie od twoich decyzji podczas gry zależeć będzie, jaką wersję wydarzeń przypomni sobie Torque. THE SUFFERING umożliwia ukończenie fabuły na kilka różnych sposobów, zależnie od stylu gry. Mówiąc krótko, jeżeli podczas zabawy będziesz zachowywał się jak spuszczone z łańcucha bydlę, masz zagwarantowane, że Torque okaże się winnym stawianych mu zarzutów. Możesz jednak doprowadzić do jego rehabilitacji, pomagając więźniom i zachowując się jak typowo zacny bohater pozytywny.

Abbott State Penitentiary

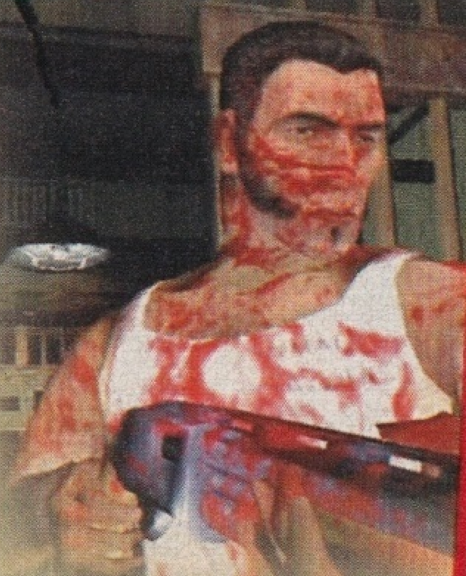
Jak zostało powiedziane, zwiedzane przez Toruqe'a więzienie niekoniecznie należy do najprzyjemniejszych miejsc na świecie. W ciemnościach potwory czyhają na kolejne ofiary, za zakrętami odkrywasz zaszlachtowanych ludzi, wciąż słyszysz krzyki potępionych dusz, zaś napotykane postacie nie są z reguły typami, z którymi w normalnych warunkach chciałbyś spędzać czas. Zresztą trudno się takiemu stanowi rzeczy dziwić. To więzienie jest przeklęte. Jak można bowiem wyczytać z dokumentów ośrodka, w ciągu ostatnich dwudziestu lat miało tu miejsce sześć rebelii więźniów. Każda rewolta została krwawo stłumiona. Funkcjonujące od 1948 roku więzienie widziało już zresztą nie takie rzeczy – na porządku dziennym są egzekucje w komorach gazowych, na krzesłach elektrycznych lub za pomocą strzykawki z trucizną, częste „niefortunne" wypadki kończące się śmiercią, załamania nerwowe, morderstwa i samobójstwa wśród więźniów.

Zło gromadziło się w murach zakładu tak długo, aż wreszcie coś pękło i... groza wypełzła na zewnątrz. Próbując znaleźć drogę ucieczki z więzienia, Torque będzie musiał zmierzyć się ze wszystkimi rodzajami potępieńców. Jednym z pierwszych napotkanych wrogów będzie Slayer – pozbawiony głowy stwór, składający się przede wszystkim z bandaży i ostrzy. Stworzenie to jest agresywne i brutalne, nie można mu jednak odmówić pewnego poczucia humoru. Kiedy Slayer poszukuje ofiary, ma w zwyczaju skrobać swoimi brzytwami o ściany. Zapewniam, że po kilku minutach gry nie pomylisz tego dźwięku z żadnym innym. Torque spotka też ofiary plutonów egzekucyjnych – olbrzymie zombie z gniazdami CKM'ów na plecach. Albo ten cały Mainliner – ucieleśnienie ofiar zatrutych zastrzyków. Te małe, pokurczone istoty poruszają się tak, jakby każdy ruch sprawiał im ból. Mają też nieprzyjemny zwyczaj wbijania w swe ofiary strzykawek... Oczywiście to tylko wierzchołek góry lodowej, gdyż w THE SUFFERING natkniesz się jeszcze na wielu innych popaprańców. Swego rodzaju ciekawostkę stanowi fakt, że pojawiający się w grze wrogowie nie są jedynie dyszącymi nienawiścią agresorami. W ich kreacjach widoczny jest przepełniający je ból. No, ale przecież zostali zrodzeni z cierpienia...




Gdy miernik agresji Torque'a zostanie zapełniony, zmieni się on w wielką, krwiożerczą bestię

Dane więźnia



Numer ID:	16229A
Wzrost:	175 cm
Waga:	81 kg
Włosy:	ciemne
Oczy:	piwne
Znaki szczególne:	tatuaż na plecach
Dzieci:	brak
Oskarżony o:	potrójne zabójstwo I stopnia
Skazany:	2 sierpnia br.
Egzekucja:	zastrzyk z trucizną 15 grudnia
Data zwolnienia:	- - -
Stan zdrowia:	dobry, skazany ma problemy z kontrolowaniem wybuchów agresji

Stwór o nazwie Slayer to takie chodzące mięso armatnie. Bardzo szybko nauczysz się radzić sobie nawet z dużymi grupami tych istot

Niektórzy z towarzyszy Torque'a dysponują niekiedy wiedzą, mogącą ułatwić ukończenie gry. Dlatego nie zabijaj wszystkich jak leci!



Zaszlachtować strażnika czy pójść na współpracę, narażając się na ciągłe złośliwości z jego strony? Takich dylematów pojawi się więcej...

God hates us all

Począwszy od pierwszych chwil gry aż do zaskakującego finału THE SUFFERING jest krwawa, mroczna i bardzo, ale to bardzo ponura. Na szczęście jednak, atmosfera rozgrywki nie jest budowana tylko i wyłącznie za pomocą makabry i tryskającej na wszystkie strony krwi. Poza mniej lub bardziej masowym zabijaniem potworów z piekła rodem, czeka cię też trochę główkowania i manipulowania różnymi przełącznikami. Rzadko która zagadka wymaga jednak od gracza abstrakcyjnego myślenia – miażdżąca większość wyzwań intelektualnych będzie ograniczać się do znalezienia odpowiedniej wajchy czy pstryczka na ścianie.

Podczas gry Torque znajdzie całkiem sporo uzbrojenia, które pomoże mu przeżyć spotkania z kolejnymi przyjemniaczkami – zacznie się od zaostrzonego kawałka stali, potem przyjdzie czas na dwa rewolwery, karabin maszynowy, granaty, strzelby, laski dynamitu i inne niezawodne środki perswazji. Są one rzeczywiście niezawodne... Kiedy Torque przystępuje do walki, krew i flaki latają na wszystkie strony. Ale muszę przyznać, że przez całą grę brakowało mi znanego z MAX PAYNE'A bullet-time... Mimo to kolejne starcia wspominam pozytywnie. Zwłaszcza że krew ma wyraźną tendencję do zalewania postaci bohatera. W rezultacie Torque przez większość gry ocieka czerwoną posoką. Zresztą, nie tylko wizualna efektowność walk świadczy o ich klasie. Przeciwnicy są całkiem niegłupi i chociaż dość szybko nauczysz się skutecznych sposobów walki, przynajmniej kilka razy będziesz musiał wrócić do ostatniej zapisanej pozycji. A skoro już przy walkach jesteśmy, projektantom z Midway należą się słowa uznania za wyposażenie więzienia w hurtowe wręcz ilości amunicji. Dzięki temu w THE SUFFERING można bez przeszkód siać ołowiem, gdzie popadnie. Oszczędzanie amunicji w takiej grze mijałoby się przecież z celem..

Pozostaje jeszcze kwestia agresji Torque'a. Kiedy miernik jego gniewu zostanie zapełniony, twój bohater zamieni się w tonącego w masie mięśniowej stwora o niezrównanej sile i brutalności. To taki „devil-trigger", uwalniający destrukcyjny potencjał bohatera THE SUFFERING. O ile alternatywna forma Torque'a potrafi być przydatna, nie sposób wyzbyć się wrażenia, że opcja ta została dodana trochę na siłę. Zwłaszcza że często bardziej opłacalne jest... po prostu wystrzelać wrogów z dystansu.

Dance, sucka, dance

Kilka słów o audio-wizualnej stronie programu. Z całą pewnością THE SUFFERING nie może pochwalić się najlepszą grafiką w historii gier komputerowych. Niektóre tekstury są niepokojąco ohydne, zaś modele postaci można byłoby jeszcze spokojnie podopieszczać. To samo tyczy się takich patentów jak płynąca z ust strażnika krew. Gdyby nie odpowiedni kontekst, trudno byłoby się zorientować, że o to właśnie chodzi. Z drugiej strony jednak, mówimy o grze wydawanej na wszystkie „duże" platformy jednocześnie, a to przecież wymaga od sekcji graficznej pewnych kompromisów. Tak naprawdę nie jest też tak, że na SUFFERING patrzy się z obrzydzeniem – stan obecny jest całkowicie do przyjęcia. Zwłaszcza że gra może poszczycić się wspaniałym udźwiękowieniem...

Faktem jest, że to dźwięk stanowi najmocniejszą stronę tego programu. Tam gdzie grafika nie daje już rady, pojawiają się sugestywne ambienty, które – zaufaj człowieku – potrafią przyprawić o zawał serca. Huk broni jest rzeczywiście ogłuszający, równie przekonująco wypadają wszelkiego rodzaju syczenia i terkotania polujących na Torque'a bestii. Nie chciałbym przesadzać, ale wydaje mi się, że THE SUFFERING powinien znaleźć się w Sevres jako wzór efektów dźwiękowych dla komputerowego horroru. Wszystko, co w tej grze usłyszysz, będzie jak najbardziej na miejscu – od tak banalnych dźwięków jak kroki po różnych powierzchniach, do rzeczy poruszających, jak wrzaski konającego na krześle elektrycznym nieszczęśnika. Także podkładający głosy aktorzy wykonali robotę popisowo. Dawno już nie słyszałem tak przekonujących voice-over'ów.

And the winner is...

Wprawdzie na pierwszy rzut oka THE SUFFERING wygląda raczej biednie, ale przy bliższym poznaniu program zyskuje. Miłośnicy szeroko pojętej makabry będą tą grą zachwyceni. Będzie im się też chciało dobrnąć do końca ciężkiej i poruszającej niekiedy nieprzyjemnie kwestie opowieści. Pozostałych może odrzucić zalewająca oczy krew i krzyki potępionych.

LISTA POTĘPIONYCH

1



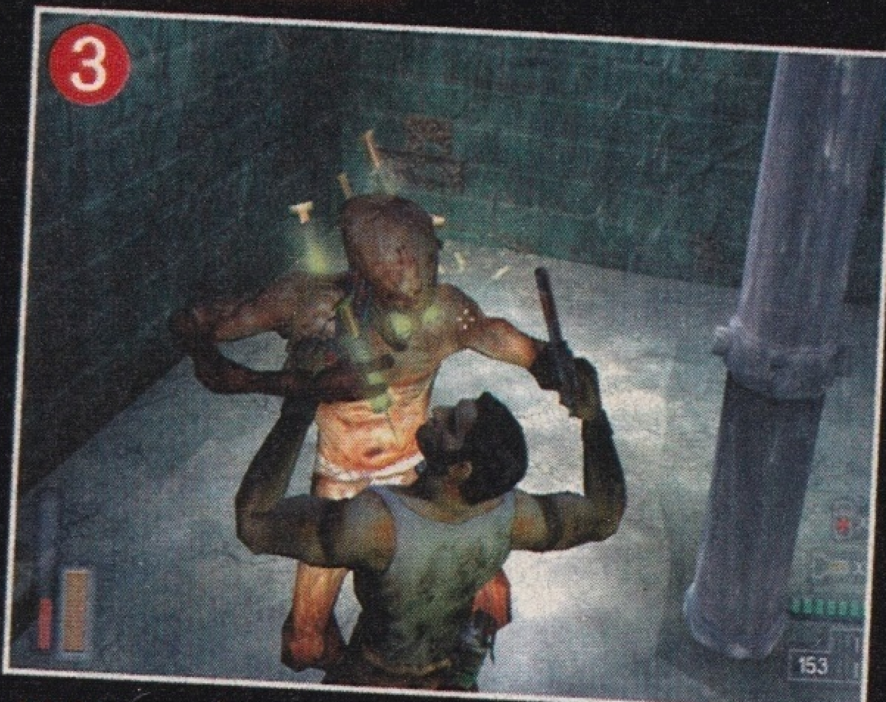
Slayer jest pierwszą bestią, z jaką przyjdzie ci się w THE SUFFERING zmierzyć. Około dwóch i pół metra wzrostu, duża szybkość oraz odnóża zakończone kosami stanowią argumenty, z którymi należy się liczyć

2



Marksman to manifestacja ofiar plutonów egzekucyjnych. Na jego grzbiecie zamontowane zostało gniazdo cekaemów, z którego stwór szyje często i chętnie. Wbrew pozorom, nie jest to najbardziej wymagający przeciwnik, jakiego spotkasz

3



Mainliner. Żałosny, skrzeczący pokurcz mający symbolizować grozę śmiertelnych zastrzyków – ponoć jednego z bardziej cywilizowanych sposobów zabijania więźniów. Uważaj na niego i nie pozwól, aby kiedykolwiek wskoczył ci na plecy

The Suffering

4+

Horror

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.2 GHz, 256 MB RAM, 1.5 GB HDD

cena 19.90

- **Gra na platformy:** PC, Xbox, PS2
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Surreal / Midway / Nova Gra**
- http://www.thesuffering.midway.com

\+ Trzymająca w napięciu fabuła, dużo broni, rewelacyjny dźwięk

– Nie najlepsza grafika oraz średnia SI przeciwników

Grafika 4- | Dźwięk 5+ | Frajda 4+

Niezwykle krwawa i skrajnie brutalna produkcja z pogranicza akcji i przygody. **Ogólnie udany projekt...**

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

Robin Hood: Defender of the Crown

Kiedy byłem mały, fascynował mnie Robin Hood – tylko dlatego poświęciłem tej grze swój czas



Celność strzałów to bardzo ważny element zasadzki

W latach osiemdziesiątych ubiegłego stulecia na rynku gier komputerowych pojawił się tytuł DEFENDER OF THE CROWN – połączenie strategii i zręcznościówki. W tej starej grze czterech saksońskich możnych (hrabiów bodajże) walczyło o dominację nad terytorium Albionu. **Poza starciami całych armii, znalazło się tam miejsce na pojedynki podczas turniejów rycerskich.** Minęło lat kilkanaście i firma Cinemaware postanowiła wrócić do starego pomysłu. Podstawy rozgrywki nie uległy zmianie, co jest zarówno plusem nowej gry, jak i jej największą wadą.

Głównym bohaterem opowiastki ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN jest tytułowy Robin. Czeka go poważne zadanie – musi dopomóc prawowitemu królowi Richardowi odzyskać tron angielski. Nie jest to proste z dwóch powodów. Primo: Richard został schwytany przez bliżej nieokreślone siły, które przetrzymują go w Wiedniu i oczekują okupu w złocie. Secundo: brat króla, John, ma wielką ochotę zastąpić Richarda na tronie.

Zanim zajmiesz się właściwą rozgrywką, musisz przejść przez tutorial, gdzie przeciwnikiem jest szeryf Nottingham. Nauka jest bardzo ważna, szkoda jednak, że niezbędna do gry wiedza podawana jest chwilami przy pomocy słabo zmontowanych filmów instruktażowych.

Po upokorzeniu szeryfa przystępujesz już do zasadniczej części zabawy. Teren gry obejmuje całe terytorium ówczesnej wesołej Anglii (a więc bez Szkocji, wtedy jeszcze niepodległej). **Część strategiczna polega na podporządkowaniu sobie całego terytorium, podzielonego na regiony tak jak w RISKU czy EUROPIE UNIVERSALIS.** Przede wszystkim zatem musisz gromadzić armie. Najęcie pięciu typów żołnierzy (chłopi, piechurzy, obsługujący katapulty, łucznicy, jazda konna) swoje kosztuje, ale samo utrzymanie wojsk jest już bezpłatne – rozwiązanie dziwne, ale wygodne. Zajmując nowe terytoria, pamiętaj o budowaniu garnizonów.

Prowadzenie bitew przypomina zabawę żołnierzykami i nie daje żadnej satysfakcji. Po obu stronach mapy stoją figurki, reprezentujące daną formację i jej liczebność. W czasie rzeczywistym wydajesz swoim wojakom polecenia, kogo mają atakować – i na tym kończy się twój udział w bitwie. Walka z reguły jest potwornie chaotyczna, zawsze toczy się aż do totalnego wyniszczenia jednej z armii, a od strony prezentacji graficznej jest po prostu zgrzebna. Tyle o strategii – od DotC minęło już tyle lat, że twórcy winni byli sobie zadać trochę trudu i poprawić nieco ten aspekt gry. **Zręcznościowy element programu to przede wszystkim zasadzki i penetrowanie komnat zamku w poszukiwaniu skarbów.** W obu przypadkach sterujesz Robin Hoodem – w leśnych zasadzkach strzelasz z łuku do przejeżdżających wojów i kupców, natomiast gdy zapragniesz wzbogacić się o klejnoty pochodzące ze skarbców innych możnych, musisz wykazać się umiejętnościami w dziedzinie fechtunku. Kolejny element zręcznościowy to turnieje rycerskie (walki konne przy użyciu kopii), a gdzieś pośrodku tego wszystkiego jest jeszcze obleganie twierdz. Najpierw musisz wykazać się celnością w ostrzeliwaniu murów z katapult, aby później zmierzyć się w bitwie z załogą zamku.

Na temat grafiki nie mogę powiedzieć wiele dobrego – właściwie tylko wygląd strategicznej mapy uznałem za zadowalający. Dźwięk jest już lepszy – postacie przemawiają piękną angielszczyzną, dialogi są na poziomie, a i do odgłosów z pola bitwy nie można się przyczepić.

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN jest grą słabą. Być może z uwagi na stare sentymenty spodoba się fanom poprzedniej DotC (ale ilu ich pozostało w dzisiejszych czasach?). Do mnie jednak program ten zupełnie nie trafił.

Walka o tron

Podstępna wojna między Ryszardem Lwie Serce a Janem Bez Ziemi przedstawiona w ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN trwała ponad dekadę. Jej stawką był tron królewski w Anglii. Starszy z braci, Ryszard, dzięki pomocy króla francuskiego Filipa II przejął tron od ojca w roku 1189 – oddanie sporej części terytoriów swojemu bratu pod lokalne władanie niewiele dało. Jan, gdy tylko „Lwie Serce" ruszył z krucjatą przeciwko muzułmanom, zaczął spiskować ze wspomnianym wcześniej królem Filipem, wskutek czego wracający z podbojów Ryszard został pojmany na terenach austriackich. Przebywał tam ponad dwa lata. Po powrocie zdławił spisek, by ponownie rządzić krajem przez pięć następnych lat, aż do swojej śmierci w roku 1199. Wtedy to jego ambitny brat Jan Bez Ziemi nareszcie został koronowany na króla Anglii i był nim przez 17 lat.



Z pola bitewnego wieje nudą



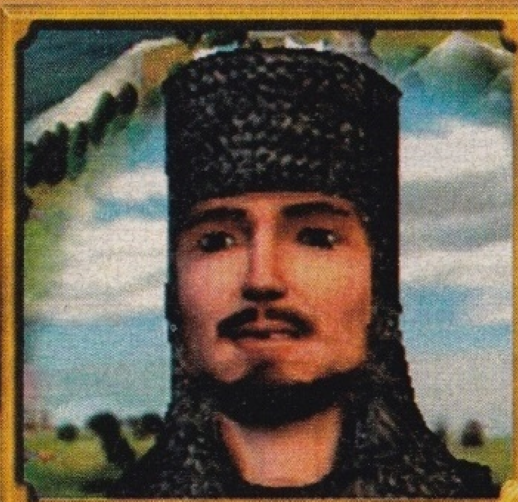
Mapa strategiczna jest trójwymiarowa


ROBIN HOOD – dowódca wojsk. Prowadzi zapiski dotyczące swych poczynań, ponadto zajmuje się napadami na kupców i ogałacaniem skarbców możnych z cennych klejnotów


MARIAN – przede wszystkim wodzi Robina na pokuszenie (a ma do tego całkiem niezłe warunki). Poza tym można ją wysłać na przeszpiegi do sąsiednich hrabstw


BRACISZEK TUCK – lubi trunki, pieniądze i wszystko, co się z powyższym wiąże. Przydaje się do zbierania kaski. Do walki zbytnio się nie rwie


MAŁY JOHN – jego zadaniem jest rekrutowanie wojaków oraz dowodzenie armiami Robina. Do jego obowiązków należy też transport wojsk między obozami i garnizonami


RYCERZ IVANHOE – główny bohater starego DotC, tutaj pomaga Robinowi. Jego zadania to organizowanie turniejów oraz budowanie twierdz

Robin Hood: Defender of the Crown — **3–**

Strategiczno-zręcznościowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 500 MHz, 128 MB RAM, 900 MB HDD
- cena 29.00
- **Gra na platformy:** PC, Xbox, PS2
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Cinemaware / Play**
- http://www.capcom.com/robinhood

+	–
Odniesienia do legendy, cena, śliczny angielski akcent	Nudne bitwy, za mało rozwinięty aspekt strategiczny

Grafika	Dźwięk	Frajda
3	3+	2+

Przypomnienie nośnej legendy i główny bohater to zalety tego tytułu, ale **sama rozgrywka zasysa na maksa**

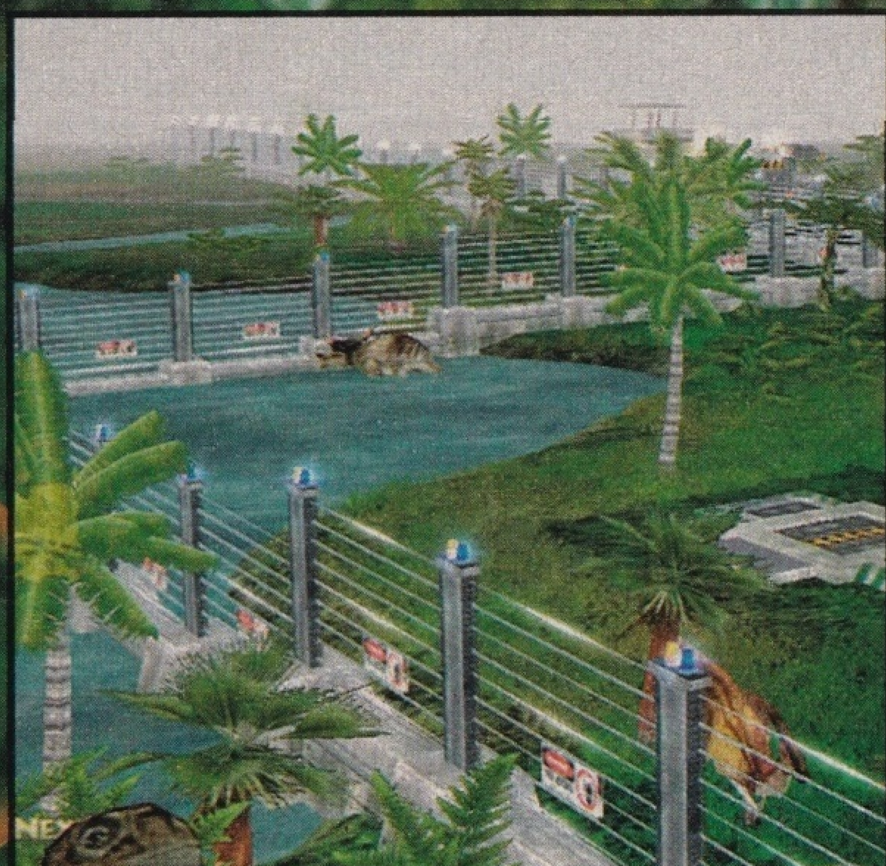
tekst: Bartek „baRTeS" Lewandowski





Rok po premierze jurajskie ZOO na pewno nie przyciągnie tłumów do monitora...


Budynki w grze mają wygląd futurystyczny, za to gady są z pewnością prehistoryczne


Taki płot skopie każdego dinozaura marzącego o wolności

Nie było meteorytu?

Naukowcy doszli do wniosku, że przyczyna wyginięcia dinozaurów może być inna niż powszechnie sądzono. Otóż wiele milionów lat temu nieaktywny sejsmicznie rejon Pacyfiku ożył. Zgromadzone pod ziemią gazy wybuchły, wyrzucając w niebo gigantyczny fragment skorupy ziemskiej. Uderzył on w ziemię, tworząc Zatokę Meksykańską i zmieniając klimat w promieniu wielu tysięcy mil. Wystrzelone przy okazji chmury pyłów zasnuły niebo i zasłoniły słońce, utrudniając życie roślinom, którymi żywiły się dinozaury. W efekcie te potężne zwierzęta zaczęły wymierać. Powyższa teoria nie zdobyła jednak uznania większości badaczy. Cóż... Hammondowi też nie wierzyli.

Dinomania wybuchła w 1993 roku. Spielberg w „Jurassic Park" dokonał przełomu w dziedzinie efektów specjalnych i sprawił, że każdy dzieciak na świecie marzył o wizycie na niezwykłej wyspie. Niestety, dwie kolejne odsłony cyklu nie zdołały podtrzymać zainteresowania prehistorycznymi gadami. W efekcie JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS pojawiła się w czasach, gdy dinozaurami interesują się wyłącznie naukowcy.

Na Zachodzie program odniósł umiarkowany sukces i szybko trafił do lamusa. Z powodu kłopotów nieistniejącej już firmy Play-It nie pojawił się na polskim rynku. Dopiero teraz, grubo ponad rok po premierze, zainteresowała się nim firma Nicolas Games. Wzbogaciła go o nieźle przetłumaczoną instrukcję i wypchnęła do rodzimych sklepów. Tylko czy warto biec do EMPIK'u po starą i spóźnioną grę?

Niezupełnie. Chociażby ze względów , powiedzmy, „moralnych". Filmy Spielberga i Johnstona opowiadały o zgubnych skutkach genetycznych manipulacji i przestrzegały przed inwestowaniem w ogrody zoologiczne z dinozaurami. W grze, której patronuje sam Michael Crichton, **wybudowanie wielgachnego parku safari jest głównym celem zabawy. Cel dodatkowy sprowadza się do polowania na zwierzaki, które nawiały. Najwyraźniej łagodne ekologiczne przesłanie oryginału poszło się czochrać w diabły.**

Nie oznacza to jednak, że gra zasysa na całej linii. Jest całkiem przyzwoite, chociaż w swoim gatunku rewolucji nie zrobiła i nie zrobi. Co gorsza, ma niewygodny, nieprecyzyjny interfejs. Podejście do niej z marszu nie ma większego sensu i dlatego warto zmierzyć się z tutorialami. Gdyby nie to, JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS przypominałby znaną strategię ekonomiczną ZOO TYCOON, wzbogaconą o kilka udziwnień.

Na początku należy wybrać wielkość wyspy oraz ukształtowanie jej powierzchni. Potem na niewielkim placu należy rozstawić atrakcje – klatki ze zwierzętami, wieżyczki widokowe, budki z hamburgerami i hot-dogami, sklepiki z pamiątkami – krótko mówiąc wszystko co kojarzy się z najgorszym wakacyjno-turystycznym badziewiem. Trzeba wyznaczyć dróżki, określić cenę biletów i rozpocząć kampanię reklamową. Zarobiona kasa musi wystarczyć na pokrycie kosztów działalności ZOO.

Dinozaurów nie łapie się w lesie ani nie kupuje od innych zoologów. Trzeba je sobie samemu zrobić (bez skojarzeń proszę!). W tym celu gracz organizuje wyprawy „trekkingowe" po materiał biologiczny, który zostaje oczyszczony w specjalnych laboratoriach, skompletowany, a później „wyhodowany" w gotowego zwierzaka, reprezentującego jeden z 25 znanych gatunków. Oczywiście pozyskanie pełnego łańcucha DNA jest trudne i wymaga sporych inwestycji, a dinozaury stworzone na podstawie niepełnych danych genetycznych chorują i szybko umierają. To jeden z wielu problemów, z którymi musi borykać się gracz.

Kłopotem są też same zwierzęta. Trzeba o nie dbać, dostarczać im żarełka, towarzyszy do zabawy, a także zwalczać zaraźliwe choroby, szalejące od czasu do czasu po parku. Dla dużych i niebezpiecznych bestii należy zbudować specjalne klatki i ogradzać je elektrycznym płotem. Mimo to niekiedy udaje im się uciec, a wówczas... akcje spadają, zarząd lamentuje, a specjalna grupa rangersów wyrusza w pościg.

Szata graficzna wygląda dość przyzwoicie. Trójwymiarowa grafika nie ułatwia co prawda obserwacji, ale jest dopracowana i kolorowa. Również i dźwięk nie zawodzi. **Gra niestety szybko staje się nudna. Owszem, próbowano ratować ją wprowadzając możliwość polatania śmigłowcem (proste akcje ratunkowe), polowania z bronią (na ostre naboje bądź zastrzyki), a także safari i lot balonem.** Cóż z tego, skoro tych kilkanaście misji pobocznych da się ukończyć w pół dnia i... są marne jak ciepła wódka.


Dinozaury nie zdołały uciec przed meteorytem. Pozwolisz, by zwiały ci z celowniczka?


Polowanie na dinozaura to jedna z ekologicznie wątpliwych atrakcji

Jurassic Park... **3+**
Strategia ekonomiczna

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 400 MHz, 128 MB RAM, 700 MB HDD
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox
  ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Blue Tongue / Nicolas Games**
- www.ptthegame.com

cena 49.90

+	–
Niezły dźwięk, możliwość pogapienia się, jak gady polują...	Niewygodny interfejs, małe zróżnicowanie rozgrywki

Grafika 4- | Dźwięk 4 | Frajda 3

Budujesz ZOO i pakujesz do klatek dinozaury. **W filmie skończyło się to wielką klapą...**

tekst: Michał „Chomiczówka Pany" Zacharzewski

LONDON RACER WORLD CHALLENGE

Gaz do dechy i... wciąż jedziesz powoli. A Paryż i Berlin czekają!

Dwie pierwsze części LONDON RACER sprzedały się w Wielkiej Brytanii w nakładzie 600 tysięcy egzemplarzy. Kopary opadły więc wszystkim, a zwłaszcza twórcom serii COLIN MCRAE RALLY – ich dzidziuś zdobył na Wyspach niewiele więcej fanów. Na czym polega fenomen serii?



Gra LONDON RACER: WORLD CHALLENGE niestety nie udziela odpowiedzi na to pytanie. To najzwyczajniejsza w świecie zręcznościówka, zrobiona za niewielkie pieniądze i pozbawiona tzw. błysku. Gracz otrzymuje do dyspozycji 23 samochody wzorowane na konstrukcjach istniejących w rzeczywistości. Następnie rusza do 16 miast (m.in. Paryż, Londyn, Nowy Jork, Berlin, Los Angeles), by wziąć udział w ponad 70 wyścigach. W każdym z nich rywalizuje z trzema innymi kierowcami. Próbuje ich blokować, spychać na przeszkody, zmienić kierunek jazdy. Jednym słowem uniemożliwia im skuteczną jazdę. Przy okazji rozwala latarnie i szuka skrótów, a także zbiera power-up'y. Wśród nich wyróżnia się nieśmiertelne nitro. Dzięki niemu pojazd rozpędza się jak dzik na polowaniu, czemu towarzyszy fajny efekt graficzny. W świecie LONDON RACER dopalacz okazuje się jedynym skutecznym sposobem na zwycięstwo.

Program nie wygląda najlepiej. Co prawda w każdym z miast można wypatrzyć punkty charakterystyczne (takie jak wieża Eiffela czy Łuk Triumfalny), lecz brakuje im szczegółów. Trasy są zaś zbyt blokowe i schematyczne, by zachwycić kogokolwiek. Również samochody nie robią większego wrażenia, głównie za sprawą prostej konstrukcji i braku symulacji zniszczeń. Grze brakuje też dynamiki. Wozy poruszają się ospale, z najwyższym trudem wchodzą w zakręty i dopiero użycie nitro pozwala delektować się wrażeniem prędkości. Program nabiera skrzydeł w czasie zabawy z kumplami. Jego zaletą jest też atrakcyjna cena.





London Racer: World Challenge — **3+**

Wyścigi

Wymagania sprzętowe: Procesor 600 MHz, 64 MB RAM, 200 MB HDD

cena 29.90

Gra na platformy: PC, PS2

☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**

Davilex / Techland

www.davilex.com

\+ DJ gadają w swoim rodzimym języku

– Słaba oprawa graficzna, flegmatyczne samochody

Grafika 3+ | Dźwięk 4+ | Frajda 3+

Wolno, powoli, ospale, ruszyła maszyna ku chwale... **Ale jak tu chwalić grę całkowicie przeciętną?**

TrackMania

Zakręcone trasy, odpalony model jazdy... ktoś tu sprzęgło jarał!

Na pierwszy rzut oka zwykła gierka samochodowa. Na drugi też, tyle że lekko udziwniona. Otóż autorzy TRACKMANII postanowili udostępnić graczom dość wygodny edytor tras. Dzięki niemu nawet największy lamer może złożyć swój własny tor!

Wozy z nowej gry firmy Nadeo nie istnieją w rzeczywistości. Również ich model jazdy jest całkowicie fikcyjny. Pojazdy odbijają się od band, skaczą po sto metrów (wybijając się ze specjalnych podestów), wreszcie ślizgają się na lodzie jak szalone. Wchodząc w ostry zakręt, piszczą przeraźliwie, podnosząc dwa kółka w górę i jadąc tylko na dwóch. Potrafią spaść z wysokości 10 pięter, wykonać kilka kozłów, zgubić drzwi i zderzak, po czym wrócić na trasę i ruszyć dalej w bój. Wszystkie te dziwaczne wydarzenia stanowią największą zaletę zwariowanej TRACKMANII.



Podobnie zresztą jak i przygotowane przez autorów gry trasy. Pełno na nich sztucznych wiaduktów i gwałtownych spadków, muld, dziur, wirażу i spiral rodem z najbardziej zwariowanych gier typu STUNTS. Samochody wykonują w powietrzu salta, omijają głębokie dziury i jeżdżą niekiedy do góry nogami. Chwilami wydaje się, że poszczególne tory projektował miłośnik rollercoasterów!

Gra szalenie wciąga i odstresowuje. Pod względem „luzu" przypomina tak kultowe pozycje jak RE-VOLT czy TOON CAR. Walka o kolejne rekordy toru wciąga jak narkotyk. Nawet rywalizacja z samochodami-duchami, która na początku mnie mierziła (no jak to! Nie ma zderzeń?), po pewnym czasie zaczęła bawić. Szkoda tylko, że oprawa graficzna TRACKMANII jest dość prosta, a ledwie trzy środowiska graficzne – arktyczne, pustynne i śródziemnomorskie – dość szybko się nudzą.







TrackMania — **4+**

Wyścigi

Wymagania sprzętowe: Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 500 MB HDD

cena 49.90

Gra na platformy: PC

☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**

Nadeo / Techland

www.trackmania.com

\+ Zręcznościowy model jazdy, edytor tras

– Niezbyt skomplikowana grafika, wyraźnie blokowe trasy

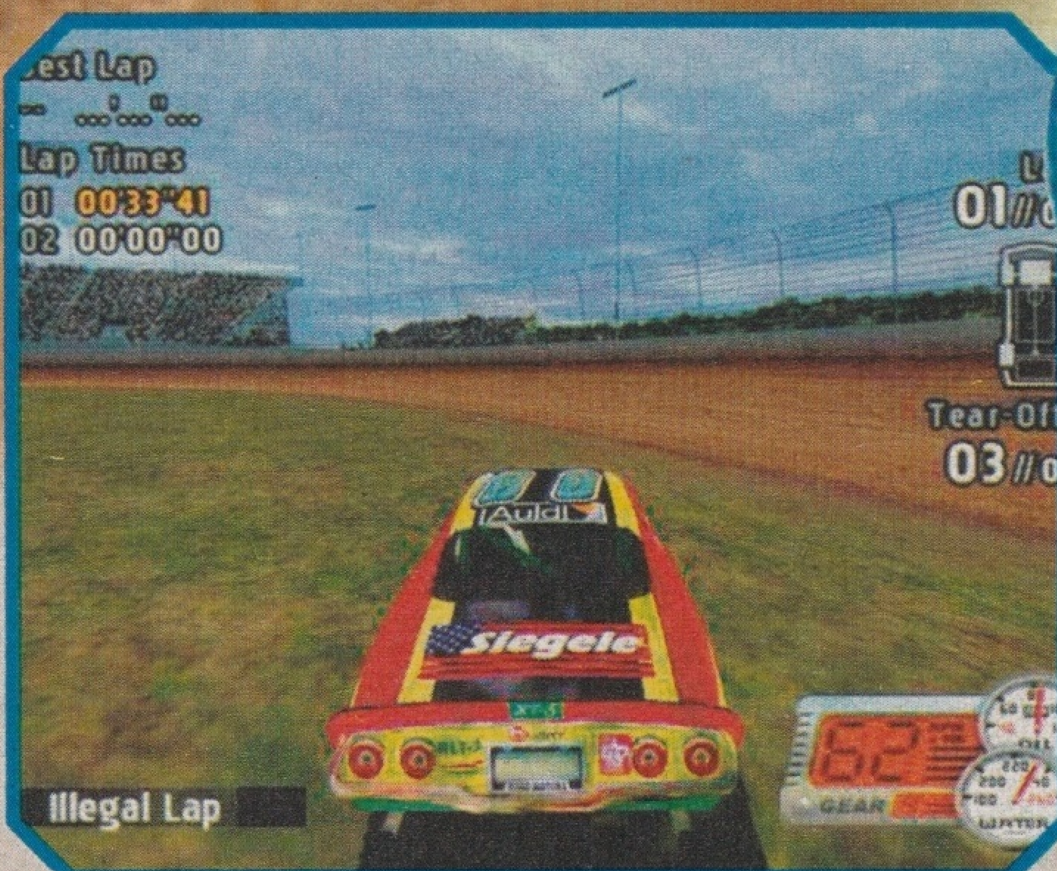
Grafika 4- | Dźwięk 4 | Frajda 5

Współczesna wersja STUNTMANII – szybkie samochody na trasach pełnych pętli i odskoczni. **Wciąga!**



Ta gra pachnie amerykańską prowincją, sosem barbecue i hamburgerami





Prosta amerykańska gra zręcznościowa poświęcona torowym wyścigom porąbanych samochodów. Przeciętna grafika i banalne, z reguły owalne trasy kompromitują ją w oczach przeciętnego gracza. Gdyby nie realistyczny model jazdy, programu nawet pijany bocian nie tknąłby dziobem.

W SATURDAY NIGHT SPEEDWAY otrzymujesz do dyspozycji pięć podstawowych trybów rozgrywki (Practice, Time Trial, Single Race, Championship i Career Mode) oraz trzy rodzaje wozów. Pierwszy z nich obejmuje zwykłe produkcyjniaki sprzed 10 lat, ani chybi zezłomowane przez dawnych właścicieli i uratowane później przez mechaników-amatorów. Z reguły są to klasyczne murzyńskie gabloty, szerokie jak morze, o miękkich skórzanych fotelach i karoseriach malowanych w rozmaite wzory. Obok nich pojawiają się amerykańskie półwyścigówki, niziutkie, szybciutkie, zaopatrzone w niewielki kokpit i karoserię przykrywającą koła. Pojazdy te gnają jak wiatr, lecz kiepsko trzymają się trasy. Układ sterowniczy na pewno nie jest ich najmocniejszą stroną. Ostatnim „gatunkiem" maszyn dostępnych w grze są dziwaczne konstrukcje przypominające latawce z rusztowaniami wspartymi na potężnych kołach. Nie przypominają znanych z życia codziennego pojazdów – być może właśnie dlatego Amerykanie tak je kochają.



Zastosowany w grze model jazdy należy do jaśniejszych elementów tej produkcji. Pojazdy zachowują się wiarygodnie, mięciutko wchodzą w zakręty i zasuwają ze zdrową prędkością. W wyniku zderzeń rozpadają się, tracąc fragmenty karoserii i zamieniając się w zdezelowane gruchoty. Kolejne uszkodzenia mają wpływ na zachowanie się wozu i poważnie ograniczają szanse na zwycięstwo. Niestety, większość z blisko 20 tras to klasyczne „stadionówki", proste, pozbawione zaskakujących zakrętów, mało skomplikowane. Razi też umowność szaty graficznej – na żadne fajerwerki w tej grze nie ma co liczyć. Najwyraźniej SATURDAY NIGHT SPEEDWAY został przygotowany wyłącznie dla Amerykanów. Oni lubią owale, dziwne samochody i tłuste hamburgery...

Saturday Night Speedway — ocena: 3
Wyścigi
* **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 500 MB HDD
* cena 79.90
* **Gra na platformy:** PC, PS2
* ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
* **Atari** www.atari.com

+ Takich wózków nie zobaczysz w NEED FOR SPEED
– Schematyczne tory zamiast zakręconych tras

Grafika 3+ | Dźwięk 3+ | Frajda 3

Amerykanie chorują na samochody i gra im się spodoba. **Polacy jeżdżą samochodami i dlatego wybiorą wujka Colina**

Schumachera można nie lubić. Tę grę można pokochać

Michael Schumacher WORLD TOUR KART 2004



Mam wrażenie, że Michael Schumacher nie ma zbyt wielu przyjaciół w naszym kraju. Swoimi znakomitymi występami na torach Formuły 1 sprawia, że sport ów staje się coraz bardziej przewidywalny, a w konsekwencji nudny. Co innego w Niemczech, ojczyźnie genialnego kierowcy. Wszystkie małe i duże Helmuty wielbią Szumiego i rzucają się na każdy towar, który nosi jego imię.

MICHAEL SCHUMACHER WORLD TOUR KART 2004 pozwala poszaleć na popularnych gokartach. Poszczególne pojazdy nie różnią się zbytnio wyglądem i osiągami, zachowano jednak podział na klasy (FUN, ICA, FSA) w zależności m.in. od pojemności silnika. Niezłe wypadają też trasy. Są wśród nich tory sztuczne, przygotowane wewnątrz garaży i fabryk, i zbudowane z myślą o kartach. Nie brakuje jednak poziomów otwartych, na których „karciarze" zasuwają po zwykłych, choć zamkniętych dla ruchu uliczkach. Spore wrażenie robi otoczenie. W WORLD TOUR KART 2004 – w odróżnieniu od innych gier opisywanych na tych stronach – naprawdę coś się dzieje. Potężne dźwigi poruszają się, woda płynie, gałęzie drzew drżą delikatnie na wietrze...

O modelu jazdy ciężko coś złego powiedzieć. Gokarty są pojazdami szalenie specyficznymi i prowadzi się je dość dziwnie. Autorom gry udało się dobrze oddać ich zwrotność, w gruncie rzeczy niewielką prędkość i marne przyspieszenie. Zaniedbano tylko siłę odśrodkową, działającą na pojazd przy ostrych skrętach.

Oczywiście program wyposażono w całą masę standardowych opcji, w tym możliwość toczenia pojedynków z czasem, z duchami, żywymi graczami (poprzez Net) i zawodnikami sterowanymi przez komputer. Inteligencja tych ostatnich jest niewielka, jednak o zwycięstwo dość trudno. Czasami wystarczy jeden drobny błąd, by stracić wszelkie szanse na zwycięstwo.





Michael Schumacher World Tour Kart 2004 — ocena: 4–
Wyścigi
* **Wymagania sprzętowe:** Procesor 600 MHz, 128 MB RAM, 250 MB HDD
* cena 19.90 €
* **Gra na platformy:** PC
* ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
* **BigBen Interactive** www.bigben-interactive.de

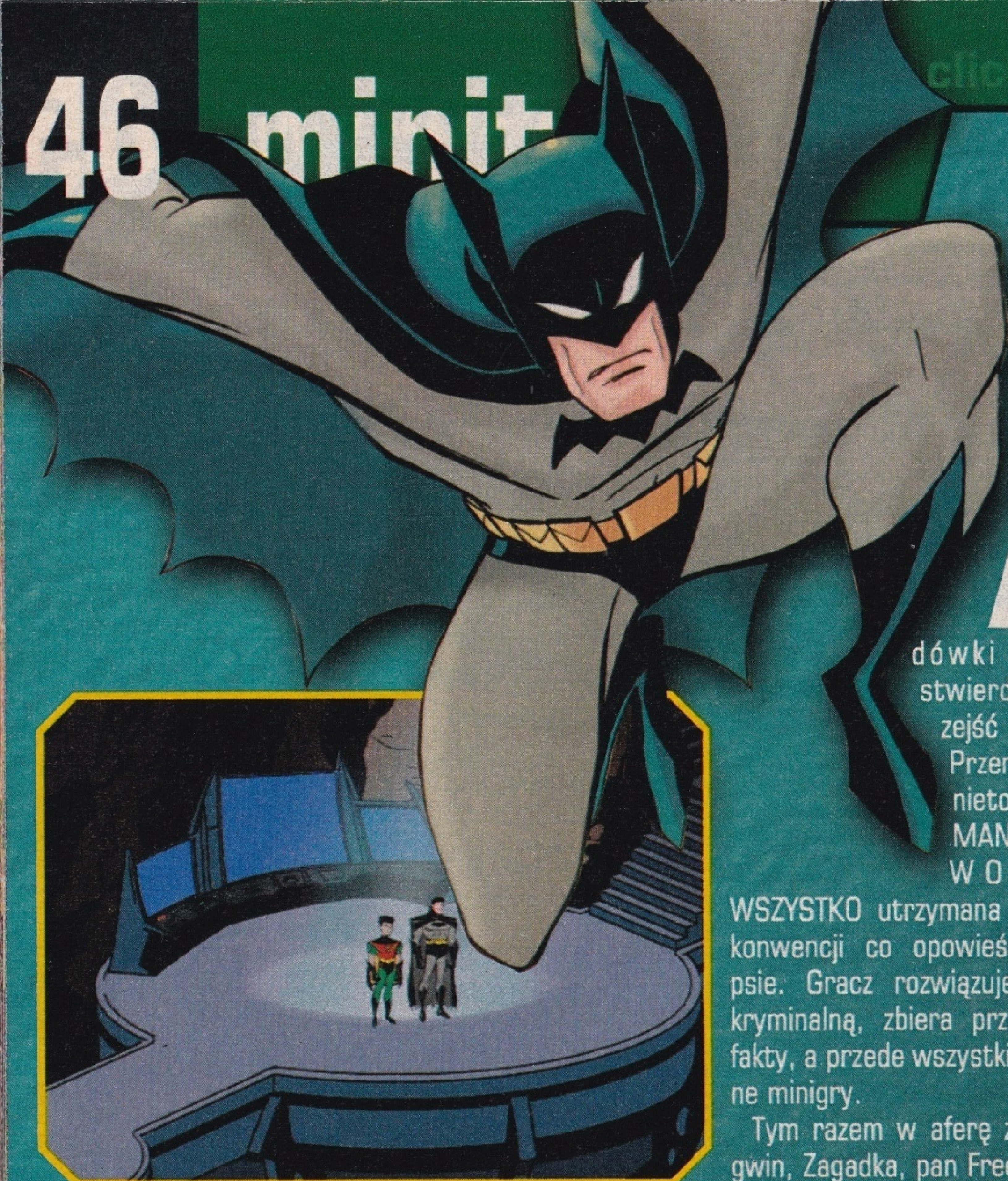
+ Ładne, żyjące trasy, wysoki poziom trudności
– Przeciętny dźwięk, no i gokarty... małe takie, śmieszne!

Grafika 4– | Dźwięk 3+ | Frajda 4

Najlepsza zręcznościówka poświęcona gokartom. Dynamiczna, efektowna, budząca emocje. Brać i grać!

tekst: Michał „Sypki szklarz" Zacharzewski

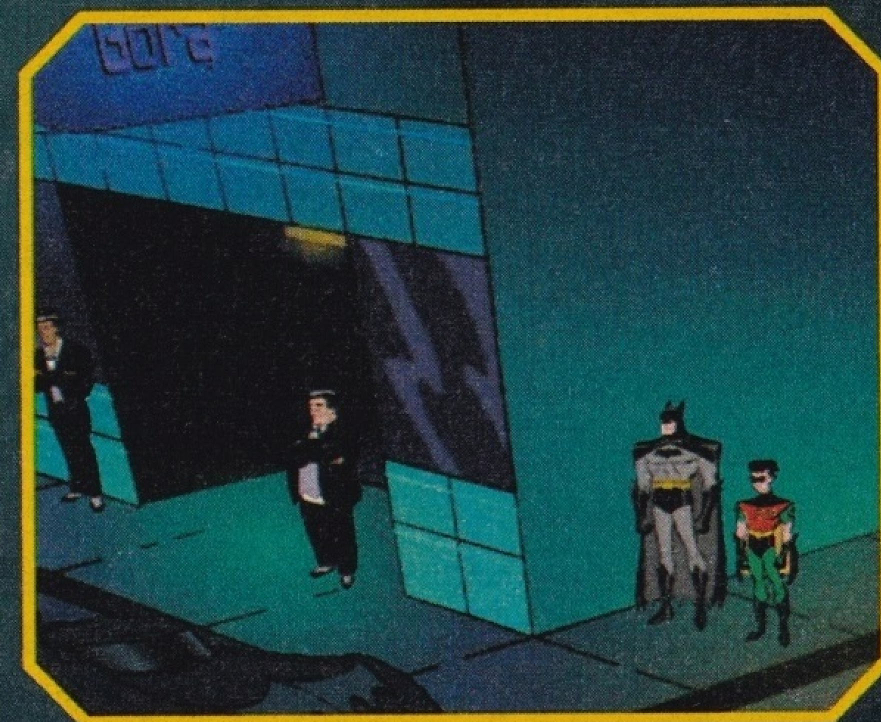
BATMAN
Sprawiedliwość ponad wszystko



Autorzy dziecięcej przygodówki SCOOBY-DOO stwierdzili, że bardziej zejść na psy nie mogą. Przerzucili się więc na nietoperze. Gra BATMAN: SPRAWIEDLIWOŚĆ PONAD WSZYSTKO utrzymana jest w tej samej konwencji co opowieści o tchórzliwym psie. Gracz rozwiązuje prostą zagadkę kryminalną, zbiera przedmioty i kojarzy fakty, a przede wszystkim „rozwala" kolejne minigry.

Tym razem w aferę zamieszani są Pingwin, Zagadka, pan Freeze i Dwie Twarze. To oni podesłali najbardziej wpływowym mieszkańcom Gotham City tajemnicze pozłacane jajeczka, w których umieszczono bomby. Batman wraz ze swym pomocnikiem Robinem przeszukują miasto, tropiąc resztę ładunków. W każdej z kilku lokacji rozgrywają jakieś zadanie – z reguły logiczne, rzadziej zręcznościowe. Przestawiają przedmioty w zasugerowanej przez komputer kolejności, porządkują parasolki, a także próbują odgadnąć sekretne hasło.

Pod względem graficznym program przypomina film animowany. Na pochwałę zasługuje też spolszczenie, obejmujące zarówno dialogi, jak i napisy na przedmiotach czy budynkach pojawiających się na ekranie. Szkoda tylko, że średnio uzdolniony dzieciak ukończy ten program w ciągu trzech godzin. To zdecydowanie za krótko... Chociaż w tę grę można grać do znudzenia. Dzieciom na pewno się spodoba!



- Procesor 166 MHz, 32 MB RAM
- Cena: 69.90 zł; Dystr. CD Projekt

4-

PTEROGLIDER

Efektowna reinkarnacja klasycznych kosmicznych strzelanin. Gracz kieruje niewielkim międzygwiezdnym myśliwcem i ładuje ze wszystkich dział do atakującego go śmiecia. Niszczy malutkie stateczki i potężne transportowce, rozwala na miazgę ruchliwe pojazdy przeciwnika. Co prawda sunie bez przerwy w górę, lecz może też poruszać się na boki. Unika w ten sposób rakiet, a przy okazji zbiera liczne power-up'y.

Wielką zaletę gry stanowi sterowanie. W SPACE INVADERS i większości jego następców należało ustawić się bezpośrednio pod celem i wypalić ze wszystkich dział. W PTEROGLIDER celownik (kontrolowany za pomocą myszy) porusza się po ekranie w sposób całkowicie swobodny. Dzięki temu można zlikwidować wpierw najgroźniejszych wrogów, a dopiero później wziąć się za płotki.

Gra wygląda całkiem przyzwoicie. Na ekranie dużo się dzieje, co chwila coś wybucha bądź zaczyna płonąć, wszędzie latają pociski. Power-up'y (m.in. życia, rakiety, energia, siła rażenia) nie robią jednak większego wrażenia. Szkoda też, że autorzy gry – Polacy z firmy Codeminion – wycenili swój produkt tak wysoko. Na Zachodzie być może cena nie szokuje, lecz dla przeciętnego Polaka stanowi granicę, przez którą nie sposób się przedrzeć.

- Procesor 800 MHz, 32 MB RAM
- Cena: 14.95 $; Dystr. Codeminion

3

FIRE FIGHTER
WALKA Z OGNIEM!



Oryginalność to największa zaleta nowej zręcznościówki firmy Interactive Vision. Gracz wciela się w strażaka i bierze udział w dziesięciu niebezpiecznych misjach. Wdziera się do płonących domów, wyłącza kurki z gazem i uwalnia zwierzęta. Biega po kolejnych pokojach w poszukiwaniu przedmiotów, otwierając nieskończenie dużą liczbę drzwi. Jak ognia unika ognia. Przy okazji ewakuuje dzieci z płonącej szkoły, wynosi nieprzytomnych starców z ich gniazdek rozkoszy i gasi to, co jeszcze daje się ugasić.

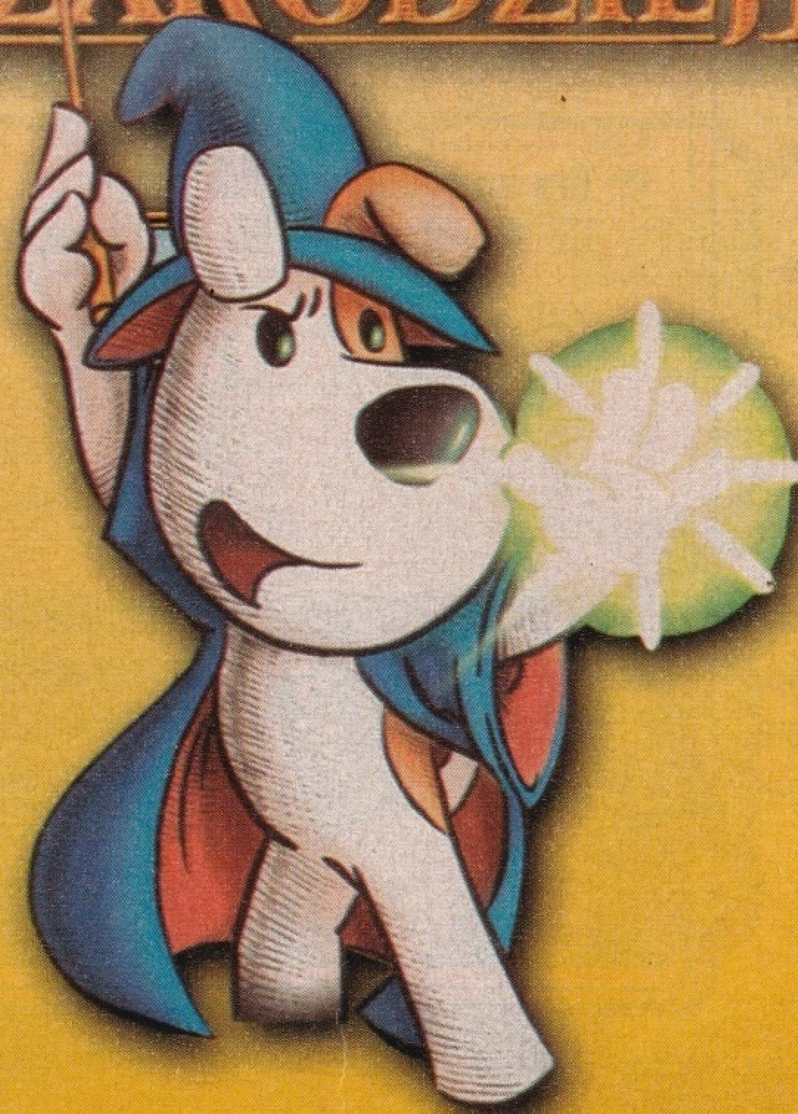
Grę napisali Polacy, wykorzystując sprawdzony engine Renderware. Niestety szata graficzna wygląda przeciętnie. Razi nienaturalna animacja oraz słaba praca kamery. Większość ścian oblepiają dość proste, powtarzające się tekstury, a efekty ognia są zbyt uproszczone. W dodatku główny bohater ma talent do zacinania się w drzwiach czy zatykania się na schodach. Detekcja kolizji kuleje na całego.

Nie zmienia to faktu, że gra po prostu wciąga. W dobie podobnych do siebie jak dwie krople wody strzelanin i diabelnie wtórnych samochodówek oryginalna fabuła i niecodzienne misje mają ozdrawiającą moc. Każdy, kto marzył o posadzie strażaka, znajdzie w tej grze potężną porcję „fanu".

- Procesor 400 MHz, 128 MB RAM
- Cena: 19.90 zł; Dystr. PLAY

3+

REKSIO i CZARODZIEJE

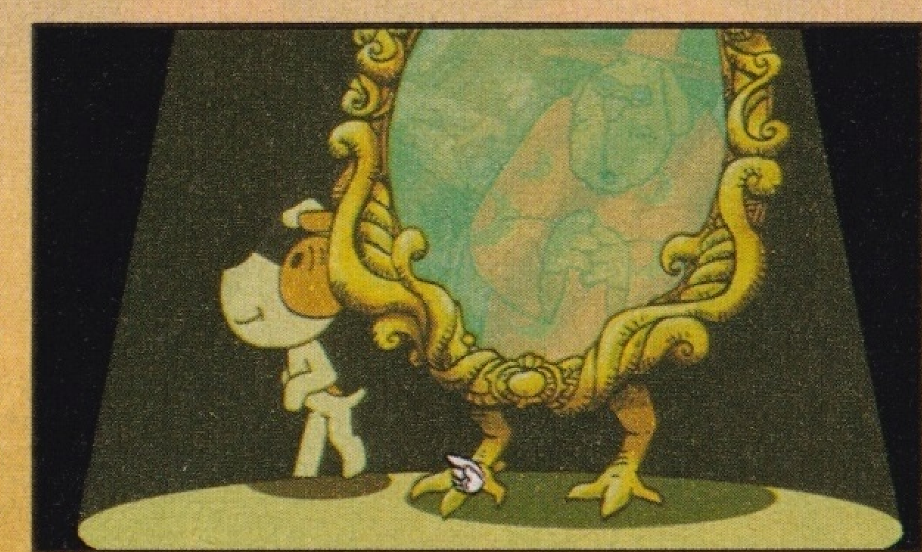


W odległej, chylącej się ku upadkowi Krainie Czarów Burektor Uniwersytetu Magii odkrywa staropszenną przepowiednię, wedle której Ten-Który-Tak-Potwornie-Mąci już wkrótce zniszczy świat bajek. Tylko Tajemniczy Wybraniec może mu się przeciwstawić. Sęk w tym, że ów przybysz z odległego gospodarstwa rolnego jeszcze się nie ujawnił. Czyżby miał nim być Reksio? Rzeczywiście, popularny plamisty szczekacz ma szansę zostać nowym Frodo i uratować świat przed złym czarodziejem. To zresztą jego trzecia przygoda w świecie gier. Wcześniejsze spotkały się z życzliwym przyjęciem ze strony dzieci – REKSIO I CZARODZIEJE wcale nie będzie gorszy. Gracz zwiedzi wraz ze swym przyjacielem Kretem 5 różnorodnych krain, pozbiera dziwaczne przedmioty i porozmawia z napotkanymi postaciami. Przy okazji rozwiąże ciekawe zagadki i weźmie udział w prostych grach zręcznościowych.



Dzieciakom program się spodoba, głównie za sprawą sympatycznych bohaterów i zaskakująco dobrych animacji. Starszym do gustu przypadnie doskonały humor sytuacyjny i przezabawne dialogi. Najwyraźniej autorzy REKSIA zaznajomili się z zielonym ogrem z eksportu i wiedzą, że bawiąc dzieci, należy też rozśmieszać kid-macherów.





- Procesor 166 MHz, 64 MB RAM
- Cena: 39.90 zł; Dystr. AIDEM MEDIA

4

tekst: Michał „Misio the Kid" Zacharzewski

KONKURS

SpellForce

THE ORDER OF DAWN



Wygraj jedną ze 150 gier SpellForce!

Odpowiedz na pytanie:
Budynek, dzięki któremu przyzywasz bohaterów, to:

A) Kwatera Główna
B) Monument
C) Świątynia Runów

Odpowiedź prześlij pod numer 7164 jako SMS o treści CL.SF.# – zamiast # wpisz odpowiedź A, B lub C.
Na odpowiedzi czekamy do 31 lipca.
Koszt wysłania SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT

click! click! click! click! click! click! click! click! click!

VIETCONG: FIST ALPHA

Poniższych kodów używaj razem z poleceniem „chtweap x", gdzie „x" oznacza numer broni, którą chcesz zdobyć. Uwaga: zanim zaczniesz używać kodów, musisz najpierw wpisać „giftfrompterdon" w celu aktywowania trybu cheatowania.



- **2** – AK47
- **28** – Baikai IZH-43
- **7** – Colt M1911
- **18** – Degtarev Machine Gun
- **5** – DP2 Machine Gun
- **25** – M1 Carbine
- **4** – M1 Garand
- **24** – M14
- **31** – M14 with optics (M14 Sniper)
- **1** – M16
- **17** – M60 Machine Gun
- **27** – M79 Grenade Launcher
- **9** – Makarov Pistol
- **26** – Mosin-Nagant
- **6** – PPS-41
- **23** – PPS-43
- **11** – Remington 870
- **10** – Revolver 38
- **22** – S&W model 39 (Silenced Pistol)
- **3** – Scorpion
- **15** – SKS Simonov
- **32** – Sten (Silenced Submachine Gun)
- **14** – SVD Dragunov
- **16** – SVT40 with optics (SVT40 Sniper)
- **21** – Thompson
- **8** – Tokarev Pistol
- **13** – Tokarev SVT40
- **29** – US Knife
- **19** – US-M3
- **30** – VC Knife
- **12** – Winchester 70

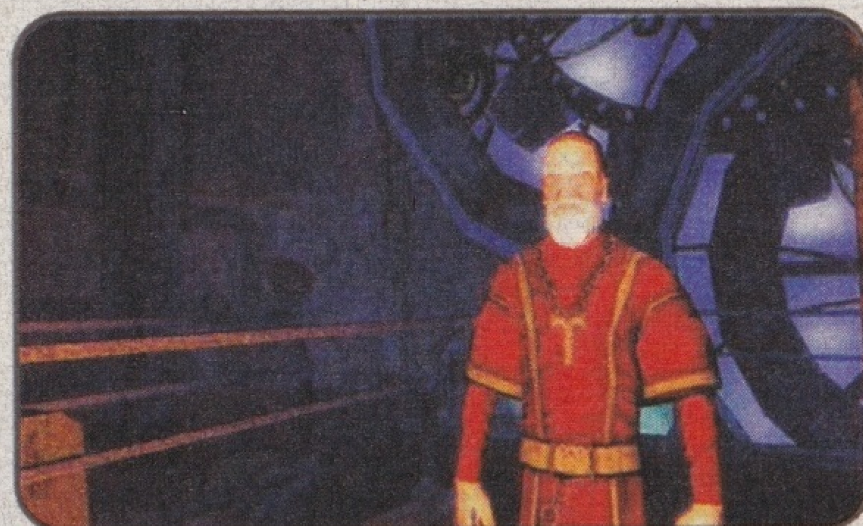
TRUE CRIME: STREETS OF LA

Na początku gry jako **Licencję** podaj jeden z poniższych kodów.

- **J1MM** – Zombie
- **TATS** – Rumiana laska
- **P1MP** – Alfons
- **HAWG** – Rowerzysta
- **JASS** – Osioł z zawiązanymi oczami
- **MNKY** – Łysy koleś z tatuażami
- **B1G1** – Wielka czarna baba, która jest twoim szefem
- **ROSA** – Partner laska



- **HURT** – Niezła partnerka
- **TFAN** – Gruby czarny facet
- **FATT** – Stary gliniarz gadający przez całą grę
- **PHAM** – Koleś we krwi
- **HARA** – Jakiś koleś
- **BRUZ** – Bokser
- **MRFU** – Koleś podobny do alfonsa
- **BOOZ** – Bezdomny
- **5WAT** – Koleś z oddziału SWAT
- **FUZZ** – Policjant z zasłonami
- **M1K3** – Koleś w masce narciarskiej

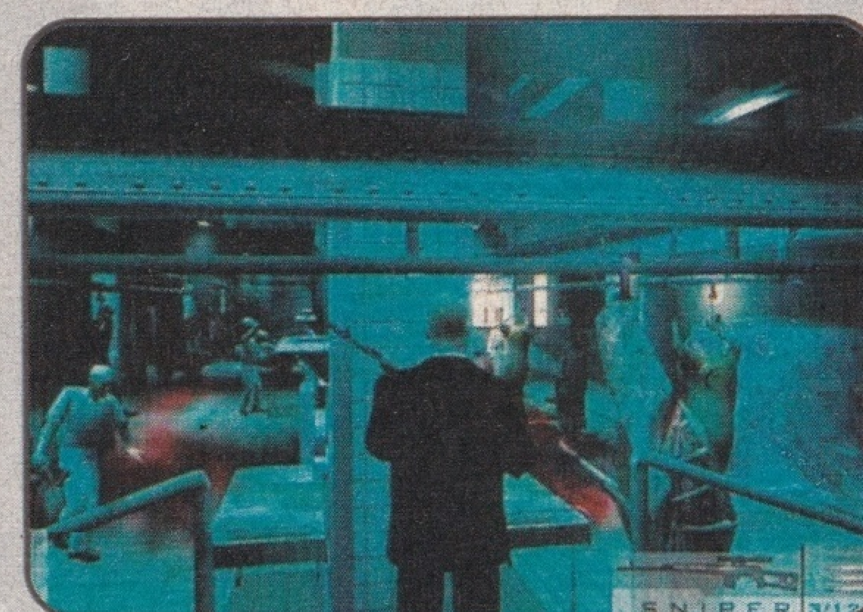


THIEF 3: DEADLY SHADOWS

Maksymalna ilość przedmiotów, jaką możesz nieść, jest następująca:

- **20** – Flash Bombs
- **5** – Explosive Mine
- **5** – Gas Bomb
- **5** – Oil Flask
- **20** – Moss Arrows
- **5** – Gas Arrows
- **15** – Fire Arrows
- **10** – Health Potion
- **30** – Broadhead Arrows
- **5** – Noisemakers
- **25** – Water Arrows

HITMAN 3: CONTRACTS



- **Ukończ 9 misję z oceną „cichy zabójca"** – Odblokowanie AK 74 Silenced Assault Rifle
- **Ukończ 1 misję z oceną „cichy zabójca"** – Odblokowanie CZ 2000 Dual Pistols
- **Ukończ 10 misję z oceną „cichy zabójca"** – Odblokowanie GK 17 Dual Pistols.
- **Ukończ 6 misję z oceną „cichy zabójca"** – Odblokowanie M4 Carbine Silenced Assault Rifle
- **Ukończ 4 misję z oceną „cichy zabójca"** – Odblokowanie Magnum 500 Dual Pistols
- **Ukończ 2 misję z oceną „cichy zabójca"** – Odblokowanie Micro Uzi Dual Submachine Guns
- **Ukończ 11 misję z oceną „cichy zabójca"** – Odblokowanie Micro Uzi Silenced Dual Submachine Guns
- **Ukończ 8 misję z oceną „cichy zabójca"** – Odblokowanie MP5 Silenced Submachine Gun
- **Ukończ 12 misję z oceną „cichy zabójca"** – Odblokowanie PGM Silenced Sniper Rifle
- **Ukończ 5 misję z oceną „cichy zabójca"** – Odblokowanie Sawed-Off Shotgun Dual
- **Ukończ 7 misję z oceną „cichy zabójca"** – Odblokowanie SG220 S Dual Pistols
- **Ukończ 3 misję z oceną „cichy zabójca"** – Odblokowanie Silverballer Silenced Dual Pistols

MROCZNE WIEKI

Podczas gry naciśnij klawisz **„F12"** w celu otworzenia okienka konsoli, następnie wpisz jeden z poniższych kodów i zaakceptuj go klawiszem „Enter".

- **difrules** – Nieśmiertelność
- **byzantine** – Dyplomacja zakończona sukcesem
- **gold** – Dodatkowe 1000 sztuk złota
- **piety** – Plus 1000 do świętości
- **prestige** – Plus 1000 do prestiżu
- **fullcontrol** – Możliwość kontrolowania wszystkich żołnierzy na mapie (najpierw należy wpisać kod „difrules").

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD

Podczas gry naciśnij klawisz „~" w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.



- **godall** – Wszystkie tryby nieśmiertelności
- **god** – Nieśmiertelność dla gracza
- **godteam** – Nieśmiertelność dla drużyny
- **godterro** – Nieśmiertelność dla wszystkich terrorystów
- **godhostage 1** – Nieśmiertelność dla wszystkich zakładników
- **godhostage 2** – Zablokowanie nieśmiertelności dla zakładników
- **disarmbombs** – Rozbrojenie wszystkich bomb
- **rescutehostage** – Uratowanie wszystkich zakładników
- **fullammo** – Maksymalna ilość amunicji
- **killrainbow** – Zabicie całego oddziału Rainbow
- **neutralizeterro** – Zabicie terrorystów
- **playerinvisible** – Gracz staje się niewidzialny dla terrorystów
- **Unlock all** – Odblokowanie wszystkich poziomów
- **hp <0 lub 1>** – Pobudzenie zakładnika
- **hpa** – Pobudzenie poprzedniego zakładnika
- **hna** – Pobudzenie następnego zakładnika
- **deactivateiodevice** – Zdezaktywowanie urządzeń IO
- **ghost** – Tryb latania
- **walk** – Zablokowanie trybu latania



- **sgi** – Tryby gry
- **disablemorality** – Zablokowanie moralności
- **toggleunlimitedpractice** – Gra się nigdy nie kończy
- **togglehostagethreat** – Wyświetlenie gróźb
- **togglethreatinfo** – Wyświetlenie informacji o groźbach
- **resetthreat** – Zresetowanie gróźb zakładników
- **callterro** – Wezwanie wszystkich terrorystów
- **rendspot** – Wszyscy terroryści są widoczni na mapie
- **trunaway** – Wszyscy terroryści uciekają
- **tnothreat** – Wszyscy terroryści wracają do normy
- **taimedfire** – Terrorysci strzelają tylko do gracza
- **tsprayfire** – Terroryści strzelają jak szaleni
- **tsurrender** – Namierzeni terroryści poddają się
- **demorec** – Nagranie dema
- **stopdemo** – Wstrzymanie nagrywania dema
- **demoplay** – Odtworzenie dema
- **killhostage** – Usunięcie wszystkich zakładników
- **killthemall** – Usunięcie komputerowych graczy
- **killterro** – Usunięcie terrorystów
- **killpawns** – Usunięcie przeciwników
- **sethpos <0-5>** – Ustawienie pozycji zakładników (0 – pozycja stojąca, 1 – pozycja na kolanach, 2 – pozycja leżąca twarzą w dół, 3 – pozycja skulona, 4 – pozycja na klęczkach, 5 – pozycja losowa)
- **routeall** – Wyświetlenie wszystkich ścieżek na mapie
- **showfov** – Wyświetlenie pola widzenia
- route – Wyświetlenie ścieżek terrorystów i zakładników
- **gundirection** – Wyświetlenie kierunku broni
- **behindview <0 lub 1>** – Widok z trzeciej osoby
- **togglecollision** – Przechodzenie przez wszystkie jednostki
- **resetmeall** – Zresetowanie wszystkich cheatów
- **quit** – Wyjście z gry.

LORDS OF THE REALM III

Podczas gry naciśnij jednocześnie klawisze **„Shift" + „Enter"**, a następnie wpisz poniższy kod. W miejsce „x" wpisz „england", „germany" lub „france".

- **unlock_all 'x'** – Odblokowanie wszystkich scenerii.





tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski


MTV
MUSIC TELEVISION



SpellForce – The Order of Dawn

Prezentujemy poradnik do znakomitej gry, będącej nowatorskim i niezwykle udanym połączeniem role-playing i strategii czasu rzeczywistego

1 Bohater

Wybór specjalizacji

W SPELLFORCE to naprawdę spory problem – w tej grze specjalizować się można na tyle różnych sposobów, że powoduje to mętlik w głowie. Podobnie jak w ogromnej większości role-playing, należy skoncentrować się na jednej lub dwóch najważniejszych umiejętnościach. Ja zdecydowałem się na wybór Heavy Combat Arts i następnie na będące jej „odgałęzieniami" Large Blade Weapons oraz Armour. Na koniec dodałem bardzo przydatną Life Magic. Nie jestem pewien, czy nie lepiej było jednak wybrać Light Combat Arts, gdyż w grze jest ogromny wybór lekkiej, jednoręcznej broni. Na dodatek wcale nie ma ona dużo gorszych parametrów od broni ciężkiej, no i dochodzi jeszcze jeden atut: w przypadku lekkiej broni bohater może w drugiej ręce trzymać tarczę. Daje to nie tylko dodatkowe punkty pancerza, ale niekiedy również przydatne właściwości magiczne. Inna sprawa, że część dobrych tarcz będzie wymagała specjalizacji w Heavy Combat Arts – w ten sposób kółko się zamyka. I następna sprawa: początkowo w grze znajdziesz dużo więcej ciężkich młotów czy pałek o dobrych parametrach niż mieczy. A więc wydawałoby się, że lepiej wybrać Heavy Blunt Weapons zamiast Heave Blade Weapons. Natomiast wysokie parametry Armour są ważne z uwagi na możliwość noszenia magicznych pancerzy.

Jeśli chodzi o magię, tu problemów jest dużo więcej, gdyż mamy 4 magiczne specjalizacje, a każda dzieli się jeszcze na 3 działy. Z doświadczenia wiem jednak, że w grach rozgrywających się w czasie rzeczywistym tzw. zaklęcia „direct damage" pełnią ograniczoną rolę. Po prostu w zamieszaniu bitewnym nie jest jesteś w stanie dobrze celować, siła czarów jest ograniczona, a zapasy many (czyli magicznej energii) szybko się wyczerpują. Dlatego postanowiłem specjalizować się w Magii Życia – całej palecie zaklęć wspomagających oraz leczących, które w dodatku (co ważne!) bardzo często działają nie tylko na bohatera, ale również na jego kompanów czy na zgromadzoną nieopodal armię. W wielu wypadkach są to tzw. „aury", których czas działania jest satysfakcjonująco długi i które w dodatku mogą się automatycznie odnawiać. W efekcie mój bohater był w stanie samotnie stawić czoła całym armiom wroga i szatkował przeciwników na strzępy, nawet kiedy mieli ogromną przewagę liczebną. Oczywiście nie należy przesadzać: w grze zdarzają się przeciwnicy, których trudno pokonać, nawet dysponując wsparciem – a co dopiero w samotnym pojedynku! W dodatku niektórzy wyglądają dość niepozornie (jak pewna grupa szkieletów, która okazała się magami mrozu i załatwiła mojego awatara w kilka sekund).

Z całą pewnością odradzam rozwijanie bohatera w kierunku specjalizacji w broni dystansowej. Z mojego doświadczenia wynika, że awatar powinien być postacią wytrzymałą, opancerzoną jak czołg i uzbrojoną w potężną broń. To on musi stać na przedpolu i bronić łuczników przed bezpośrednim atakiem wroga.

Wybór umiejętności bohatera jest ściśle uzależniony od wysokości jego cech. Postać stosująca Białą Magię musi mieć dobrze rozwiniętą Mądrość oraz Charyzmę, a aby wykorzystywać ciężkie bronie i ciężkie pancerze, trzeba zadbać o Siłę oraz Staminę. Uważnie przydzielaj punkty bonusowe, otrzymane po wejściu na następny poziom doświadczenia, i zwracaj uwagę na to, czy podwyższenie danej cechy (Siła, Stamina, Zręczność itp.) na pewno pozwoli ci rozwijać te umiejętności postaci, które uważasz za najważniejsze.

Ekwipunek

Nie musisz się bać, że twojemu bohaterowi wyczerpie się miejsce w plecaku. Wyobraź sobie, że posiada on wirtualną karawanę jucznych osłów i może zapakować na ich grzbiety co tylko mu się podoba i to w nieograniczonych ilościach. A w czasie niektórych bitew zbierze naprawdę bogate łupy! Które następnie wykorzysta sam, rozda swoim runicznym kompanom przyzwanym w Hero Monument albo sprzeda licznym kupcom (polecam świetnie zaopatrzoną Fortecę w Greyfell). Nie wahaj się dawać swym kompanom nawet cenne przedmioty. One nie zginą, nawet jeśli bohater polegnie. Zresztą śmierć jest tylko umowna, gdyż w każdej chwili możesz przywołać z powrotem poległego bohatera. Pojawi się on, dysponując tym samym ekwipunkiem, który mu przydzieliłeś. Zawsze też możesz zabrać mu podarowane przedmioty.



Ta bohaterka jeszcze nie zna żadnych czarów. Ale jeśli się postara, pozna ich nawet kilkanaście i to z różnych dziedzin



W niektórych misjach mogą uczestniczyć tylko awatar i jego runiczni herosi. Musisz ich dobrze wyekwipować

2 Ważne budynki

Bindstone



Krótko mówiąc: portal teleportacyjny, dzięki któremu możesz przemieszczać się pomiędzy poszczególnymi krainami lub też w obrębie jednej krainy. Bindstone musisz aktywować, naciskając odpowiednią ikonę w chwili, kiedy bohater się do niego zbliży. Gdyby nie Bindstones, poruszanie się pomiędzy mapami byłoby potwornie uciążliwe – pamiętaj więc, że aktywacja Bindstoes ułatwi ci w przyszłości podróżowanie (a w SPELLFORCE są miejsca, które odwiedzisz co najmniej kilka razy). Spełniają one też kolejną ważną rolę – to przy najbliższym Bindstone zostaje wskrzeszony twój główny bohater, jeśli zdarzy mu się paść na polu chwały. Pamiętaj jednak, że jeśli przejdziesz przez Bindstone do innej krainy, wszystko, co zbudowałeś dotychczas, ulegnie zagładzie! Potwory co prawda się nie odrodzą, ale ty stracisz budowle, jednostki oraz zapasy surowców. Dlatego nie korzystaj z portali w trakcie trwania misji strategicznej, chyba że chcesz rozpoczynać wszystko od nowa.

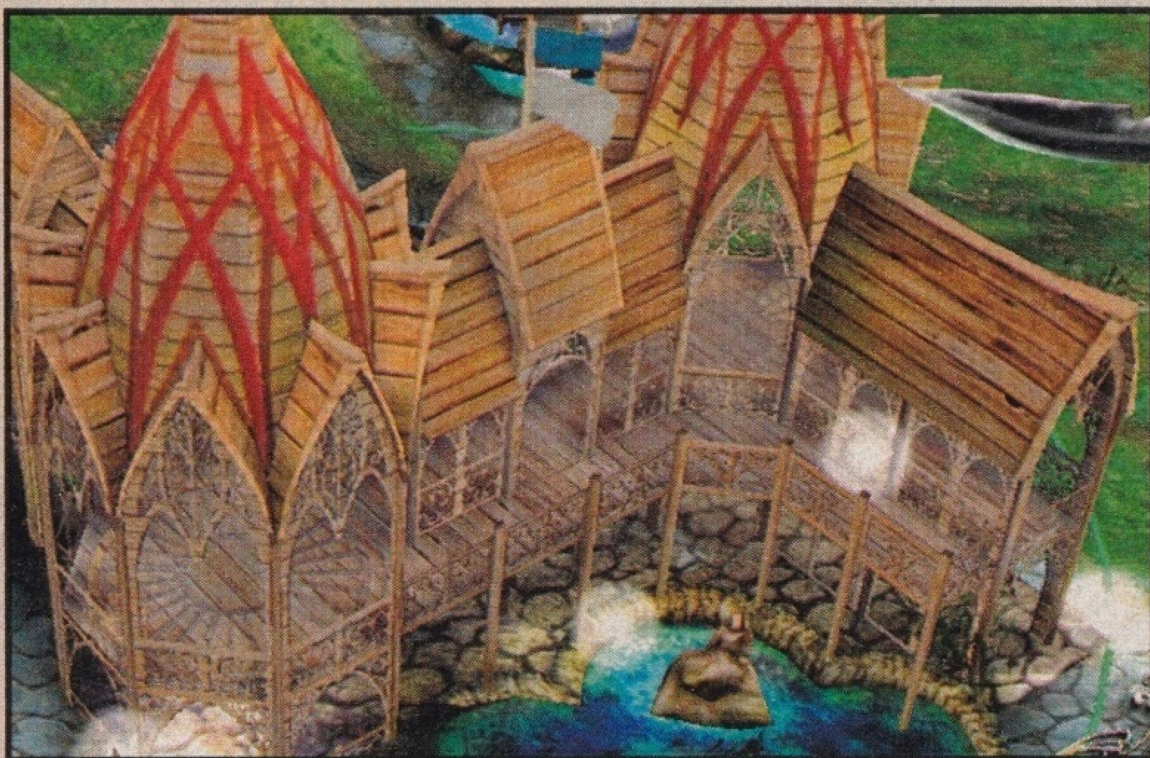
Monumenty



Najważniejsze miejsce w grze. To tu przywołasz żołnierzy oraz robotników, wykorzystując znalezione wcześniej lub kupione runy. Pamiętaj, że Monumenty służą tylko wyznaczonej rasie! Oznacza to, że korzystając z Monumentu Elfów, nie będziesz mógł rekrutować Ludzi lub Krasnoludów itp. Robotnicy oraz żołnierze zawsze zjawiają się przy danym Monumencie (oczywiście możesz wyznaczyć im miejsce dojścia), niezależnie od tego, gdzie znajduje się budynek umożliwiający ich rekrutację (np. Archery może znajdować się na drugim końcu mapy, a łucznicy i tak wyjdą z Monumentu). W Monumentach Bohaterów możesz wezwać herosów, który wspomogą cię w walce (oczywiście pod warunkiem, że dysponujesz oznaczającymi ich runami). Ważna informacja: aktywacja Monumentów bardzo często powoduje wzmożenie wrogiej działalności albo wręcz jej zapoczątkowanie. Czyli może zdarzyć się sytuacja, że jeśli nie aktywujesz Monumentów, wróg nie rozpocznie produkcji wojsk. To można wykorzystać.

Headquarters

Dzielą się na trzy rodzaje (small, medium, large) i w każdej możesz dokonywać ulepszeń, pozwalających ci na wezwanie większej liczby robotników oraz żołnierzy. Jeśli zbudujesz już Large Headquarters, do twojej dyspozycji staną jednostki specjalne: Tytani danej rasy. Jednak na jednej mapie może znajdować się tylko jeden Tytan jednej rasy, a jeśli zginie, nie będziesz mógł przywołać następnego. Ta jednostka zjawia się nie w pobliżu Monumentu, ale tuż obok Large Headquarter, z której została wezwana.





Wieże strzelnicze

W niemal każdym RTS'ie odgrywają ogromną rolę – jako „odstraszacz" wrogów oraz pierwsza zapora defensywna. W SPELLFORCE nie możesz ich niestety ustawić tak, aby łączyły się w zwarty mur. Ale niezależnie od tego, właśnie dzięki wieżom strzelniczym oszczędzisz sobie wielu kłopotów. W SPELLFORCE najczęściej będziesz miał do czynienia z wąwozami czy dolinami, które należy chronić. Zbudowanie tam szeregów wież strzelniczych pozwoli ci nie marnować na obronę miasta życia żołnierzy. I więcej: dzięki wieżom możesz przeprowadzić również atak. Rozpocznij ich budowę w pobliżu bazy wroga (oczywiście trzeba wtedy chronić robotników), tak abyś mógł spokojnie odpowiadać na jego ataki, a także zgromadzić armię w chronionym miejscu. Potem szereg wież możesz spokojnie przesuwać coraz bliżej i bliżej jego miasta. To dość żmudne zadanie, ale w niektórych scenariuszach obrona jest tak potężna, że nie ma się co spieszyć z bezpośrednim atakiem.



3 Gospodarka

W niektórych misjach SPELLFORCE problemy ekonomiczne nie będą miały znaczenia (wtedy, kiedy awatar przemierza krainę samotnie, jedynie w towarzystwie przywzanych bohaterów, a nie całej armii). Jednak większość scenariuszy wymaga stworzenia sprawnie funkcjonującej gospodarki. Każda z ras ma nieco inne priorytety. Na przykład Krasnoludy preferują żelazo, natomiast Elfy nie są w stanie funkcjonować bez drewna. Na szczęście dzięki rewelacyjnej budowli Forester rasa ta potrafi sadzić nowe lasy (i to naprawdę w szybkim tempie), a więc nie grozi jej nigdy wyczerpanie materiałów. Podobnie sprawnie radzą sobie Ludzie, jeśli chodzi o gromadzenie zapasów żywności. Rybacy, myśliwi oraz farmy zapewnią ci tyle jedzenia, że nie zaznasz niedostatku. Kopalnie żelaza, kamieniołomy, źródła magicznych surowców takich jak lenya, moonsilver lub aria niestety nie są nieograniczone. Złoża szybciej lub wolniej się wyczerpują, a ty musisz szukać następnych lub też... poczekać, aż złoże pierwotne się zregeneruje. Regeneracji tej nie można nazwać błyskawiczną.

Z uwagi na fakt, że niektóre materiały są deficytowe (na przykład żelazo, a w wypadku Elfów mogą również wystąpić kłopoty z żywnością), powinieneś zadbać o zbudowanie gmachów wspomagających wydobycie. Dzięki nim twoi robotnicy zaniosą do magazynów dwa razy więcej surowców niżby to wynikało z bogactwa złoża. Takimi budynkami są na przykład Food Store, Sawmill czy Smelting Work.



Dzięki budowie farm Ludzie dysponują nieograniczonymi zapasami żywności



Złoża arii, lenyi oraz moonsilveru – magicznych surowców potrzebnych do rekrutacji najbardziej zaawansowanych jednostek – niestety się wyczerpują



4 Strategia i taktyka



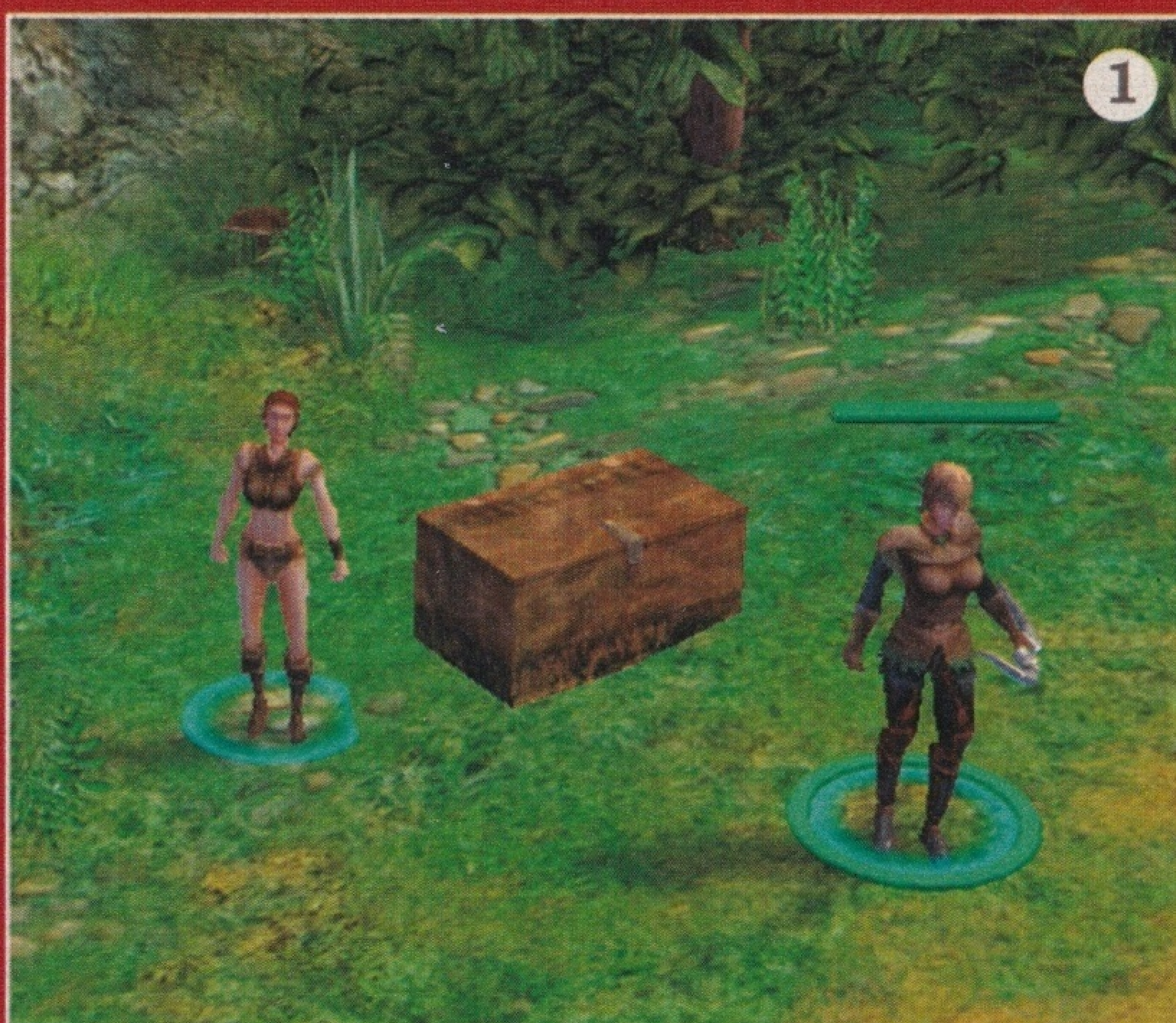
Pamiętaj, że nie od razu musisz uruchamiać proces rekrutacji robotników oraz żołnierzy i budować bazę. Owszem, są scenariusze, w których należy się pospieszyć z przygotowaniem solidnej obrony, ale zwykle masz czas. Zbadaj więc okolicę, spacerując oraz walcząc samym bohaterem. Tak jak pisałem wcześniej, nawet samotny, ale dobrze przygotowany i dobrze prowadzony awatar, nie będzie miał specjalnych kłopotów ze zniszczeniem wrogich baz oraz rozprawieniem się z niezbyt licznymi oddziałami (kilkunastu zwykłych żołnierzy łyka na śniadanie). Plus takiego postępowania jest następujący: produkcja wrogich wojsk często zaczyna się na dużą skalę dopiero w chwili, kiedy uaktywnisz któryś z Monumentów. Póki więc możesz, załatwiaj sprawy na własną rękę. Zwiad pozwoli ci zlokalizować miejsca, których nie zdobędziesz samodzielnie, oraz zobaczyć, gdzie znajdują się punkty warte ochrony, takie jak wąskie przejścia pomiędzy górami. Kiedy już rozpoczniesz budowę miasta i powoływanie armii, w pierwszej kolejności zabezpiecz właśnie te miejsca. Ustawienie wieżyczek strażniczych oraz łuczników skutecznie powstrzyma wrogów.

Najambitniejszym wyzwaniem w strategicznych misjach SPELLFORCE jest zniszczenie największej z wrogich baz, która zwykle „produkuje" nowe oddziały w tempie wręcz szaleńczym. Ba, może się zdarzyć tak, że atak wszystkich twoich bohaterów i całej dostępnej armii (bo w grze są limity jednostek, które możesz powołać) będzie zbyt słaby, aby przedrzeć się przez defensywę wroga. A z uwagi na ograniczoną liczbę surowców możesz mieć kłopoty z szykowaniem bez końca „mięsa armatniego". Ja znalazłem na to stary sposób, który pomagał mi jeszcze w takich grach jak DUNE 2 czy COMMAND&CONQUER. Po prostu na zdobytym terenie buduj wieżyczki oraz budynki uzdrawiające wojska (a jeśli takich nie ma, ściągaj uzdrawiaczy). Zdobędziesz kikadziesiąt metrów wrogiego terenu, powtórz manewr i tak aż do zwycięskiego końca. Drewna nie powinno nigdy zabraknąć, a to podstawowy budulec w przypadku wież. Problem tkwi też w tym, że nie dostrzegłem, aby wrogowie mieli jakiekolwiek ekonomiczne problemy. Ba, w ich wypadku coś takiego jak ekonomia po prostu nie istnieje! Nie mają żadnych robotników, których mógłbyś wyciąć w pień ani budowli gospodarczych, które mógłbyś zburzyć. W większości RTS'ów byłeś w stanie zniszczyć przeciwników ekonomicznie. Odciąć ich od pól przyprawy, kopalń złota czy innych źródeł surowców, przerwać szlaki transportowe itp. Tu w ten sposób postępować się nie da, a wróg rekrutuje bez końca nowe oddziały.

Niestety, w SPELLFORCE walczysz nie tylko z wrogiem, ale również z ambicją własnych od-



Oto Tytan elfiej rasy – potężny drzewiec, jakby wyjęty z LotR. Każda z ras dysponuje innym unikatowym Tytanem, którego można powołać tylko raz na scenariusz



1 Nie wolno ci zapomnieć o zbadaniu zawartości skrzyń. Czasami znajdziesz tam przedmioty potrzebne w następnych misjach



2 Jeżeli trup wroga został podświetlony i nie znika, to oznacza, że znajdziesz przy nim skarb. W wypadku wrogich wodzów mogą to być bardzo ważne przedmioty



3 Im większa liczba robotników zajęta jest budową, tym szybciej ona powstanie. Ale nie przesadzaj – czasami przy budowie lub wydobyciu nie ma już miejsca...



4 Dzięki wypełnieniu pewnych zleceń twój awatar może otrzymać cenną pomoc. W tym wypadku na jego rozkazy stanie mały oddział driad



5 Silne jednostki pierwszego kontaktu, mur wieżyczek i szeregi łuczników – oto sposób na skuteczną obronę przed atakami nieprzyjaciela



6 Kupcy pełnią niezwykle ważną rolę w SPELLFORCE. To u nich upłynnisz wszelkie łupy oraz zaopatrzysz się w broń, pancerze, magiczne błyskotki i zaklęcia

działów. Żołnierze potrafią nie słuchać rozkazów i nawet wysyłani na tyły zaczynają atak, jeśli tylko widzą, że ktoś ich np. ostrzeliwuje (po czym będą szli coraz dalej, coraz dalej i coraz dalej w ślad za kolejnymi przeciwnikami). Musisz więc bardzo uważać, by nie zagapić się i nie wytracić armii, która wbrew twojemu rozkazowi ruszyła sobie na wesoły podbój. W dodatku w SPELLFORCE w czasie trwania dużej bitwy powstaje taka kotłowanina, że nie jesteś w stanie racjonalnie sterować niemal niczym.

W RTS'ach zwykle udaje się „wywabić" wroga i zmusić go do ataku w odpowiadającym ci miejscu. W SPELLFORCE nie jest to już takie proste, ponieważ żołnierze przeciwnej strony wyraźnie bronią pewnego obszaru i niechętnie wychodzą poza ustaloną przez program granicę. Oczywiście można ich skusić do nieco dalszego wymarszu (np. ostrzeliwując z łuków), ale i tak często zdarza się, że szybko uciekają do własnej bazy.

Zwróć uwagę na to, że twój awatar i jego towarzysze słabną, jeśli stracili zbyt dużo punktów życia. Może się więc okazać, że ranny bohater nie jest w stanie już uciec, ponieważ zdrowi przeciwnicy bez trudu go doganiają i zadają mu nowe obrażenia.

Podstawowym i karygodnym błędem SPELLFORCE jest to, że raz odkryta mapa po pewnym czasie ginie na dobre, tak jakby twój bohater zapominał, gdzie przed chwilą był i co widział. Jeśli jesteś w misji przygodowej, nic na to nie poradzisz, ale w misji strategicznej jakoś można się z tym fantem uporać. Mianowicie zawsze jak tylko zobaczysz ważne miejsce (złoża surowców, bramę, Monument), wysyłaj tam zwykłego robotnika. Niech sobie stoi i czeka – tylko po to, abyś zawsze widział ten punkt. Nie raz i nie dwa znalazłem się w sytuacji, że dostrzegłem na mapie ważne, ale niepotrzebne mi w danej chwili złoża surowców, a potem, kiedy mapa już zniknęła, marnowałem czas, usiłując odnaleźć je powtórnie.

Kiedy korzystasz z pomocy awatara lub innych bohaterów, musisz uważać na jeden idiotyczny błąd programistów. Otóż heros, który rzuci czar, zwykle nie powraca automatycznie do walki, lecz tkwi w bezruchu, obserwując potyczkę – musisz wydać mu ponowny rozkaz ataku (zrobi to sam tylko, jeśli oberwie)! Pamiętaj, że nie tylko awatar dysponuje zaklęciami (mój miał między innymi kapitalny War Cry, który na krótką chwilę pozwalał jemu i otaczającym go wojownikom zadawać przeszło dwa razy silniejsze uderzenia), ale to samo dotyczy jego kumpli. Łucznicy, wojownicy, kapłani i czarodzieje – każdy z nich dysponuje specjalnymi umiejętnościami, które czasem warto wykorzystać w czasie rozprawy z wrogiem.



Dobrze wyszkolony bohater sam zatrzyma kilkunastu wrogów. Oczywiście miło będzie, jak pomogą mu łucznicy



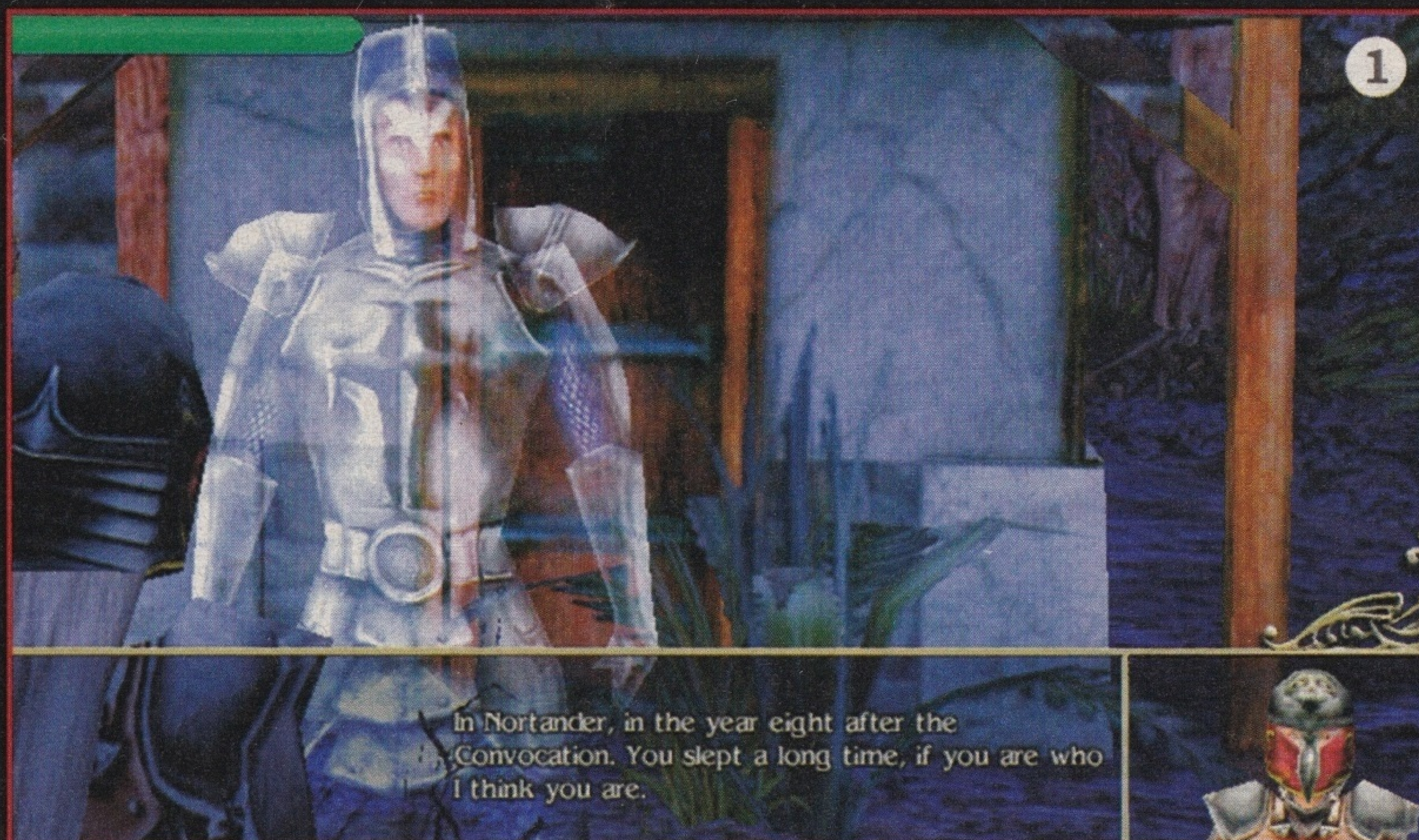
Nawet hordę tak świetnie prezentujących się potworów mogą zatrzymać dobrze przygotowane linie obronne

5 Przygody

Obok misji typowo strategicznych, polegających najczęściej na wyrżnięciu w pień wszystkich wrogów, pojawiają się misje przygodowe. Część z nich jest nieodłącznym elementem fabuły. Na przykład, jeśli nie porozmawiasz z jakąś osobą, nie otrzymasz klucza prowadzącego do portalu przenoszącego do kolejnej krainy. Jednak większość to tylko tzw. „side quests", a więc poboczne zadania, których wykonanie zależy jedynie od twojej dobrej woli. Niektóre są w miarę proste, inne z kolei skomplikowane, żmudne i „wielopiętrowe", wymagające sporego wysiłku i podróżowania pomiędzy krainami. Nagrodą są nie tylko punkty doświadczenia, ale często również pożyteczne lub cenne przedmioty. Nie przejmuj się, jeśli nie jesteś w stanie wykonać jakiejś misji – po prostu trzeba poczekać. Np. do ducha Udwina w Liannon musiałem wrócić dopiero długo po otrzymaniu zlecenia, z nowymi przyjaciółmi oraz zaopatrzony w nową broń. Był to bowiem przeciwnik, z którym awatar i jego czworo kumpli mieli pewne problemy (ale nagroda była milutka, chociaż jeszcze dość długo nie mogłem z niej korzystać). Podobna sytuacja ma miejsce w pierwszym kraju krasnoludów, gdzie musisz wykończyć pewnego olbrzyma w chytry i bardzo skomplikowany sposób. Ja tymczasem bezpardonowo usiekłem go w walce face to face (co oczywiście skończyło się niezaliczeniem misji, przewidującej otrucie giganta).



Niestety SPELLFORCE nie jest grą, która zawsze w sposób czytelny opisuje, co masz zrobić, aby wykonać zadanie. Może jestem za bardzo rozbestwiony graniem w SACRED (która pod względem mapowania oraz wyjaśniania zadań jest moim numero uno w historii gier komputerowych), ale jednak mam wrażenie, że czasami warto zrobić na papierze własną notatkę dotyczącą na przykład tego, gdzie znajduje się postać, którą masz odwiedzić. W każdym razie zawsze pamiętaj o tym, by sprawdzać dziennik zadań, gdyż bez niego mógłbyś przeoczyć pewne ważne wydarzenia.



Oto spotkanie z duchem Udwina – pierwsza przygodowa misja w grze, która stawia przed tobą nieliche wyzwanie. Ale nagroda jest bardzo sympatyczna...



Kontakty z mieszkańcami nie tylko „popychają" fabułę, ale pozwalają ci zdobyć doświadczenie oraz cenne artefakty



W pewnym momencie napotkasz całą armię takich panów jak ten na obrazku. Rozerwij ich na strzępy!

tekst: Jacek Piekara

KONIEC

SACRED

Prezentujemy drugą część poradnika do SACRED. Tym razem zajmiemy się omówieniem trzech ostatnich bohaterów – są to Battlemage, Dark Elf oraz Serafina

1 Dark Elf

Od razu ostrzegam: nudny to bohater i postać, którą powinien wybrać gracz nielubiący trudnych wyzwań. Dlaczego? Ano dlatego, że Mroczny Elf jest herosem tak niewiarygodnie silnym, że reszta postaci wygląda przy nim jak kurczaki przy boa dusicielu.

Charakterystyki

Mroczny Elf jest czymś w rodzaju wojownika ninja, a więc przyda mu się wysoka Siła oraz wysoka Zręczność. Rozwój innych cech możesz sobie darować. Jeśli chodzi o zdolności, podstawową sprawą jest nauczenie bohatera Dual Wielding, ale nie warto tej umiejętności rozwijać wyżej niż na pierwszy poziom (tak samo nie polecam rozwijania

Duża Siła oraz Zręczność to atrybuty Mrocznego Elfa. Warto też zadbać, by zadawał szybkie ciosy

2 Serafina

Niestety musiałem zrezygnować z prowadzenia Mrocznego Elfa i zająć się Serafiną, żeby również o tym bohaterze móc cokolwiek powiedzieć. Było to uczucie mniej więcej takie samo jak przesiadka z pociągu pancernego do kartonowego pudła. Oto postać dla graczy, którzy lubią prawdziwe wyzwania, długo trwające walki oraz balansowanie na granicy życia i śmierci. Bowiem Serafina jest zarówno nie najlepszym wojownikiem, jak i nie najzdolniejszą czarodziejką. Hu, hu, so exciting...

Charakterystyki

Serafina niestety nie może być jednocześnie wytrawnym wojownikiem oraz sprawnym czarodziejem. Jeśli chcesz wykorzystać jej potencjał magiczny, musisz zainwestować punkty w Umiejętności poprawiające wszelkie elementy związane z tempem rzucania, siłą oraz regeneracją zaklęć i ciosów specjalnych. Czyli przede wszystkim Magic Lore, Heavenly Magic oraz Concentration – oto zdolności, do których musisz co poziom dodawać jeden punkt. Sądzę też, że warto zainwestować (ale tylko raz, przy odkrywaniu New Skill) w Dual Wielding, a to z uwagi na fakt, że dzięki temu będziesz mógł korzystać z właściwości dwóch broni. Warto znaleźć takie, które w magiczny sposób podwyższają poziom zaklęć lub w których „sloty" będziesz mógł włożyć interesujące amulety lub pierścienie.

Sztuki Walki

Sztuki Walki Serafiny dzielą się na typowe umiejętności bitewne, znane już w przypadku Gladiatora czy innych bohaterów (Multihit, Hard Hit itp.), jak również specyficzne umiejętności czarodziejskie. Serafina na początkowych etapach gry świetnie radzi sobie z wrogami, wysyłając Energy Bolts, które choć nie mają wielkiej mocy, rządzą dzięki ogromnej szybkości (taki karabin laserowy). Problemem jest, że Energy Bolts są aurą, a więc Serafina nie może, nawet jakby chciała, przez mniej więcej 30 sekund korzystać z innego rodzaju broni. Faktem jest, że jeśli zainwestujesz w rozwój tej Sztuki Walki, Energy Bolts będą zadawać naprawdę solidne obrażenia, kosztem jednak ogromnego czasu regeneracji. Bardzo przydatną zdolnością może okazać się Irritation, powodująca wyłączenie na krótki czas z walki wybranego wroga. Świetnym czarem wydawałaby się Conversion, ale w praktyce okazuje się, że jej skuteczność jest łagodnie mówiąc bardzo średnia, gdyż potwory często po prostu nie reagują na to zaklęcie (które teoretycznie ma z przeciwnika uczynić na pewien czas sprzymierzeńca). Ciekawy wydawał mi się czar BeeEfGee, przywołujący magiczną broń (coś, co wygląda jak lanca, a działa jak dalekosiężna rusznica laserowa). Jednak tempo strzałów z tej broni jest gorzej niż żałosne, a czas regeneracji zaklęcia staje się na wyższych poziomach kolosalny. Oczywiście można to podreperować odpowiednimi inwestycjami w punkty zdolności (Concentration dla tempa regeneracji i Heavenly Magic dla szybkości strzelania), ale i tak efekty nie są zadowalające. Interesującym zaklęciem jest Celestial Light, wywołujące kolumnę porażającego wrogów światła. Jednak problem w tym, że kolumna jest nieruchoma, a co za tym idzie, przeciwnicy muszą stać w miejscu, aby doznawać obrażeń. Warto również pamiętać o zaklęciu Light Shield i korzystać z tej aury, kiedy wchodzisz na tereny zamieszkane przez gromady łuczników.



Celestial Light przywołuje kolumnę energii raniącą wszystkich wrogów



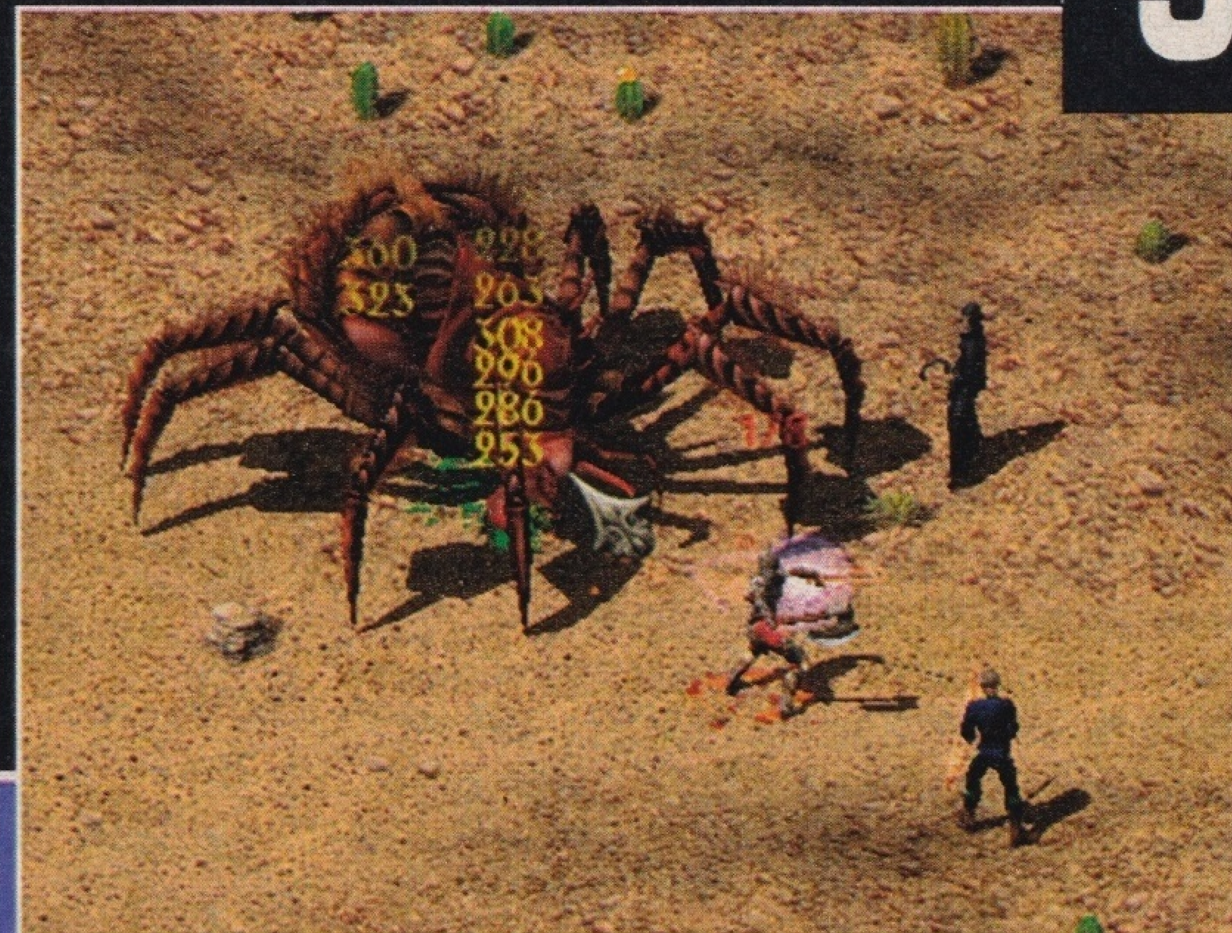
Oto BeeEfGee – niezwykła broń Serafiny. Na wysokim poziomie zadaje spore obrażenia, ale trzeba dbać o zwiększanie częstotliwości strzałów



Energy Bolts potrafią zadawać nawet kilkaset punktów obrażeń i to w ogromnym tempie. Ale czas regeneracji zaklęcia wysokiego poziomu jest gigantyczny


Dzięki aurze Soul Catcher Dark Elf otrzymuje punkty życia za każdego zabitego przeciwnika


Nawet potężny smok nie może oprzeć się pułapce Battle Fog. Będzie tak stał, póki nie zginie...


Po „włączeniu" Testosteronu każdy cios Mrocznego Elfa będzie trafiał. Trzeba tylko zadbać o tempo

Blade Combat). Aby heros zadawał mocne ciosy, należy maksymalnie podnosić mu Weapon Lore. Ja następnie zdecydowałem się na rozwijanie zdolności Constitution, ale potem skoncentrowałem się na Armor, gdyż 3000 punktów życia bohatera na 28 poziomie doświadczenia wydawało mi się wartością jak najbardziej wystarczającą.

Wysoka wartość Armor spowoduje, że Mroczny Elf otrzyma ogromną premię do wszelkiego rodzaju odporności, a dodatkowo uprzyjemni ci zabawę – dzięki premii do szybkości bohater będzie się poruszał w błyskawicznym tempie. W związku z tym nie masz sobie co zawracać głowy dosiadaniem konia.

Sztuki Walki

Mroczny Elf posiada dostęp do potężnych umiejętności specjalnych. Już znana na początku Confusion znacznie ułatwia mu walkę. Jest to pułapka obszarowa o względnie szybkim czasie regeneracji, a więc bohater może oszołomić wielu wrogów naraz. Jednak najważniejszą Sztuką, którą może poznać Mroczny Elf, jest Battle Fog. W zasadzie po opanowaniu tej Sztuki na pierwszym poziomie umiejętności mógłbyś machnąć ręką na inne. Battle Fog powoduje bowiem rozpylenie na sporym obszarze mgły, która całkowicie unieruchamia wrogów! Czas trwania pułapki jest dłuższy od czasu jej regeneracji, a więc możesz powtarzać ją do znudzenia, wycinając w pień zastygłych jak galareta wrogów. Oczywiście wprowadzenie tak diabolicznej zdolności powoduje, że cała gra staje się po prostu niewyważona pod względem stopnia trudności. Dla Mrocznego Elfa smoki, gigantyczne pająki, mumie czy mający kolosalną liczbę punktów życia mroczni wojownicy są zaledwie przekąską na śniadanie. Jeśli dodać do tego Sztukę Walki (aurę) Testosterone, powodującą zwiększenie celności ataku (przy użyciu odpowiedniej broni miałem ten współczynnik powyżej 800 punktów, co oznaczało, że trafiał każdy cios), jeśli Mrocznemu Elfowi dać w obie ręce naprawdę szybką broń (mój uderzał w tempie powyżej 200 punktów) i w dodatku otoczyć go aurą Soul Catcher (powoduje ona, że Mroczny Elf otrzymuje sporo punktów życia za każdego zabitego wroga), to w efekcie otrzymujemy idealną, samoregenerującą się maszynę do zabijania. Mroczny Elf potrafi jeszcze generować tarcze zatrzymujące strzały lub odbijące pociski magiczne, ale ja z tych zdolności nawet nie korzystałem, bo więcej z nimi zawracania głowy niż pożytku. Z czystej ciekawości możesz również poobserwować, jak działa pułapka Poison Mist. Zwłaszcza zabawne jest rzucenie na wrogów najpierw Battle Fog, a potem zatrucie ich za pomocą Poison Mist. Nic więcej nie trzeba już robić – można spokojnie zapalić papierosa (gracze do 18 roku życia czytają: coli się można napić...).

3 Battlemage







❶ Ze względu na swoją stosunkowo delikatną budowę Mag powinien dosiadać w miarę szybkiego konia – pozwoli to oderwać się od przeciwników i razić ich czarami z dalszej odległości. W razie potrzeby dobry koń umożliwi też skuteczną ucieczkę. Pamiętaj jednak, że siedząc na koniu niektórych zaklęć nie można rzucać w ogóle (np. Wodna Przemiana), zaś pozostałe rzuca się wolniej. Pamiętaj też, że twój koń może zginąć – czasami warto się pofatygować i zsiąść z chabety, szczególnie podczas przeszukiwania nowych obszarów. Dobrą metodą jest stosowanie taktyki „hit and run" – rzucasz w gościa Kulę Ognistą, uciekasz dotąd, aż ci się odnowi i powtarzasz manewr. W ten sposób pokonasz nawet dużo silniejszych od siebie przeciwników.

❷ Mag powinien w miarę możliwości unikać zwarć z wieloma przeciwnikami naraz. Dobrze jest mieć towarzysza, który posłuży za „mięso armatnie" – przyjmie na klatę ataki wrogów i przytrzyma ich na tyle długo, byś zdążył rzucić kilka czarów. Idealni są towarzysze związani z głównymi questami gry (jak Wilbur pokazany na screenie), gdyż w odróżnieniu od pobocznych nie umierają – gdy ich punkty życia spadną do zera, padają na ziemię nieprzytomni, by po paru chwilach wstać z całkowicie odnowionym (!) życiem.

Na początku bardzo przydatny jest czar Kula Ognista. Pamiętaj, że możesz użyć go na dwa sposoby: strzelić bezpośrednio w przeciwnika lub w jakimś ogólnym kierunku. W pierwszym przypadku czar trafi nawet, gdy wróg się poruszy (przesunie), lecz zrani tylko jego. W drugim masz szansę objąć czarem więcej niż jednego przeciwnika, lecz ryzykujesz też, że nie trafisz wcale.

❸ Czar Piorun po lekkim rozwinięciu jest idealnym zaklęciem do tępienia dużych grup słabych stworzeń. Jest też bardzo efektowny, jak widać na obrazku obok.



❹ Jednym z najlepszych zaklęć ofensywnych jest Spirala Ognia. Szczególnie przyjemne jest rzucenie jej w samym środku wielkiej bandy przeciwników – ma spory zasięg i wielokrotnie rani. Stojąc w środku kręgu ognia, możesz rzucić Wodną Przemianę (niewrażliwość) i patrzeć, jak bezsilni wrogowie giną. Ewentualnie możesz po prostu spokojnie tłuc mieczem lub Piorunem i pić czerwone flaszki, czekając, aż wszyscy zdechną.

tekst: Jacek Ź. Randall" Piekara, Piotr „Frogger" Moskal

KONIEC

Jak wybrać aparat cyfrowy?

Duży wybór modeli na rynku oraz zróżnicowane ceny powodują, że kupno cyfrówki nie jest łatwym zadaniem

Aparaty cyfrowe potaniały tak, że proste modele dostępne są w cenie swoich analogowych odpowiedników. Dzięki prostej obsłudze i bogatym funkcjom dodatkowym takie urządzenia są interesującą propozycją dla wielu fotoamatorów. Z tego artykułu dowiesz się, jak działają aparaty cyfrowe, czy warto już dzisiaj inwestować w kupno takiego urządzenia oraz dla kogo przeznaczone są te czasami bardzo drogie zabawki.

Jak to działa?

Zasadę działania aparatu cyfrowego najłatwiej wyjaśnić, porównując go ze zwykłym aparatem. Podstawowa różnica między aparatami analogowymi a ich elektronicznymi braćmi polega na technologii utrwalania obrazu. W tradycyjnym aparacie światło przepuszczone przez obiektyw pada na kliszę światłoczułą, która pod jego wpływem zmienia swoje właściwości, a po obróbce chemicznej przekształca się w trwały obraz. Natomiast w cyfrówkach światło pada na specjalną matrycę CCD (Charge Coupled Devices) złożoną z milionów punkcików. Światło oddziałuje na każdy z tych punkcików, a specjalny procesor w każdym z nich mierzy natężenie światła. Proste? Proste, ale jak zwykle diabeł tkwi w szczegółach.

Na co zwrócić uwagę?

Rozdzielczość matrycy

Podstawowym parametrem podawanym przez producentów jest właśnie owa liczba punktów na matrycy CCD. Najnowsze aparaty mają od 3 do 8 milionów pikseli. Niektóre modele mogą pracować z jeszcze wyższą rozdzielczością, która powiększana jest za pomocą mikroprocesora (rozdzielczość interpolowana).

Jednak ilość punktów nie jest najważniejsza. Producenci mamią klientów zwiększaniem liczby pikseli, co nie zawsze idzie w parze z polepszeniem jakości obrazu. Dużą wagę ma również wielkość pojedynczej komórki. Zasada jest taka, że im większa komórka, tym lepiej. Dzięki większym przetwornikom można uzyskać bardziej kontrastowe fotografie pozbawione zakłóceń. Ważny jest również algorytm, jakim posługuje się aparat przy zapisywaniu zdjęcia.

Optyka

Kolejnym istotnym elementem aparatu jest jego układ optyczny. Dobry obiektyw powinien być przede wszystkim „jasny", czyli pozwalać na zrobienie zdjęcia z jak największym otworem przesłony. Takie ustawienie pozwala na fotografowanie podczas słabego oświetlenia bez błyskania lampą. Obiektyw nie powinien być „ciemniejszy" niż F 5.6 (im większa cyfra po „F" tym „ciemniejszy" obiektyw) przy najdłuższej ogniskowej.

Zoom, czyli zbliżenia

Aparaty cyfrowe wyposażone są w zoom optyczny i cyfrowy. Zamiast podchodzić do obiektów, które chcesz sfotografować z bliska, możesz wykorzystać mechanizmy zainstalowane w aparacie. Jest to ważne, kiedy zależy ci na wyraźnym „złapaniu" odległych i niedostępnych obiektów. W większości urządzeń do dyspozycji są dwa rodzaje zoomów.

Sekrety cyfrówek

Czułość przetwornika

Czułość przetwornika CCD (Charge Coupled Devices) określa się parametrem ISO, znanym z tradycyjnych klisz fotograficznych. Niektóre urządzenia dają możliwość wyboru między poszczególnymi wartościami. Tańsze modele mają na stałe ustaloną tę wartość lub dostosowują ją automatycznie. Zazwyczaj ISO mieści się w przedziale od 100 do 400, ale są aparaty, które oferują ISO w zakresach 50-800 lub wyższych. Główna zasada jest następująca – im wyższa czułość, tym gorsza jakość. Wygoda i większe spektrum zastosowań w zamian za pogorszenie jakości obrazu.

- ISO 100 pozwala na wykonywanie zdjęć miejsc dobrze oświetlonych. Przydaje się do robienia zdjęć zimą lub w słoneczne dni. Można wykorzystywać go również do portretów.
- ISO 200 to uniwersalna wielkość, która pozwala na wykonanie większości zdjęć w różnych warunkach. Nadaje się do sfotografowania i zachodu słońca, i scen przy sztucznym oświetleniu.
- ISO 400 to bardzo wysoka czułość. Tak ustawionym aparatem można robić zdjęcia nawet przy skąpym świetle. Świetnie też nadaje się do uchwycenia obiektów szybko się poruszających.

Kompresja

Większość aparatów cyfrowych ma możliwość kompresji wykonywanych zdjęć, co pociąga za sobą utratę jakości. Przy zwykłej kompresji (około 1:15) strata nie jest zbyt odczuwalna. Standardowa kompresja pozwala zmieścić około 30 zdjęć na karcie 32 MB.

Słowniczek

- matryca CCD (Charge Coupled Devices) – element światłoczuły, składający się z milionów pikseli.
- rozdzielczość: ilość elementów światłoczułych (pikseli) rozmieszczonych na powierzchni matrycy CCD. Podawana w milionach. Jak łatwo obliczyć, matryca o powierzchni 3.2 miliona pikseli pozwala zrobić zdjęcia z maksymalną rozdzielczością 2048x1536.
- rozdzielczość interpolowana – rozdzielczość powiększona za pomocą specjalnego programu (algorytmu), który wyszukuje podobne piksele i po prostu je dubluje. Interpolowanie rozdzielczości w większości przypadków wiąże się z utratą jakości.
- ogniskowa obiektywu – odległość (w milimetrach) między płaszczyzną obiektywu a miejscem, w którym skupia się światło tworzące ostry obraz. Jeśli mamy do czynienia z obiektywem zmiennoogniskowym (zoom), podawany jest zakres ogniskowej, np. 7-21 mm. Mniejsza ogniskowa pozwala na sfotografowanie większej powierzchni.
- przesłona – układ regulujący wielkość otworu, przez który światło wpada do aparatu. Wielkość przesłony określana jest parametrem F.
- tryb makro – tryb przydatny przy fotografowaniu obiektów z bliskiej odległości (większej skali odwzorowania). Opisy techniczne aparatów cyfrowych zawierają informacje, jaka jest minimalna odległość, z której możemy zrobić zdjęcie.
- migawka – zasłona blokująca dostęp światła do powierzchni matrycy CCD. Podczas robienia zdjęcia migawka otwiera się na ułamek sekundy i zamyka, kiedy zadany czas naświetlenia już upłynie. Niektóre aparaty cyfrowe mają możliwość sterowania czasem otwarcia migawki.
- lustrzanka – aparat, którego elementem wyróżniającym jest wewnętrzne lustro. Dzięki temu patrząc w wizjer, fotograf widzi fotografowany obiekt tak jak będzie wyglądać na błonie fotograficznej lub na CCD.

DLA WEEKENDOWYCH FOTOGRAFÓW

Nikon CoolPix 3200

Wielkość matrycy: 3.2 miliona pikseli
Zoom: optyczny x3, cyfrowy x4
Karty pamięci: SD / MMC (wbudowane 14.5 MB RAM)

Zalety:
- niewielkie rozmiary
- spore możliwości konfiguracji, przejrzyste menu
- dobry tryb makro – od 4 cm

Wady:
- szumy i zniekształcenia obrazu
- mały wyświetlacz
- stosunkowo wysoka cena

jakość zdjęć: 3 / 5
ergonomia: 3.5 / 5
dodatki: 3 / 5
ocena: 3.5 / 5
sugerowana cena: 1399 zł



Media-Tech Uranus MT 417

Wielkość matrycy: 4.24 miliona pikseli
Zoom: optyczny x3, cyfrowy x4
Karty pamięci: SD / MMC (aparat ma wbudowane 16 MB RAM)

Zalety:
- pokrowiec, akumulator i ładowarka w zestawie
- niewielkie rozmiary
- spore możliwości konfiguracji

Wady:
- szumy i zniekształcenia obrazu
- mały zakres czułości (100/200)
- głośna praca, brak kabla AV
- mały, słabo chroniony wyświetlacz

jakość zdjęć: 2.5 / 5
ergonomia: 3.5 / 5
dodatki: 3.5 / 5
ocena: 3 / 5
sugerowana cena: 1199 zł



Olympus C-360

Wielkość matrycy: 3.2 miliona pikseli
Zoom: optyczny x3, cyfrowy x3.3
Karty pamięci: xD-Picture Card (w zestawie 16 MB)

Zalety:
- prosty w obsłudze
- niewielkie rozmiary
- dobry tryb makro (zdjęcia z bliskiej odległości już od 7 cm)

Wady:
- długi czas ładowania lampy
- szumy na zdjęciach
- brak polskojęzycznej instrukcji
- drogie karty pamięci

jakość zdjęć: 3 / 5
ergonomia: 4 / 5
dodatki: 3 / 5
ocena: 3.5 / 5
sugerowana cena: 1199 zł



Olympus C-460

Wielkość matrycy: 4 miliony pikseli
Zoom: optyczny x3, cyfrowy x4
Karty pamięci: xD-Picture Card (w zestawie 16 MB)

Zalety:
- prosty w obsłudze
- niewielkie rozmiary
- dobry tryb makro

Wady:
- długi czas ładowania lampy
- brak polskojęzycznej instrukcji
- drogie karty pamięci

jakość zdjęć: 3.5 / 5
ergonomia: 4 / 5
dodatki: 3 / 5
ocena: 4 / 5
sugerowana cena: 1499 zł



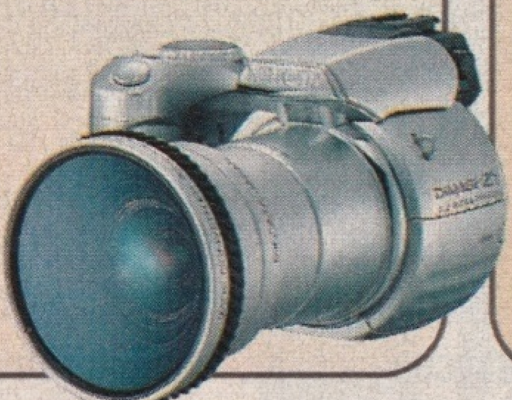
DLA AMATORÓW

Konica Minolta Dimage Z1
Wielkość matrycy: 3.2 miliona pikseli
Zoom: optyczny x10, cyfrowy x4
Karty pamięci: SD / MMC (w zestawie z aparatem 16 MB RAM)

Zalety:
– przystępna cena
– spore możliwości konfiguracji, przejrzyste menu
– 10x zoom optyczny

Wady:
– zniekształcenia obrazu przy najdłuższej ogniskowej
– mały wyświetlacz
– brak akumulatorków

jakość zdjęć: 3.5 / 5
ergonomia: 3 / 5
dodatki: 3 / 5
ocena: 3.5 / 5
sugerowana cena: 1699 zł



Konica Minolta Dimage Z2
Wielkość matrycy: 4 miliony pikseli
Zoom: optyczny x10, cyfrowy x4
Karty pamięci: SD / MMC (aparat ma wbudowane 16 MB RAM)

Zalety:
– spore możliwości konfiguracji, przejrzyste menu
– 10x zoom optyczny

Wady:
– zniekształcenia obrazu przy najdłuższej ogniskowej
– mały wyświetlacz
– brak akumulatorków

jakość zdjęć: 4 / 5
ergonomia: 3 / 5
dodatki: 3 / 5
ocena: 3.5 / 5
sugerowana cena: 2199 zł



Zoom optyczny
Dzięki zastosowaniu odpowiednich soczewek i regulowaniu odległości między nimi możesz przybliżać i jednocześnie powiększać fotografowane obiekty lub oddalać perspektywę i robić zdjęcia dużych obszarów. Im większy zakres zooma, tym większe daje możliwości, ale zazwyczaj idzie to w parze z większymi zakłóceniami i zniekształceniami.

Zoom cyfrowy
Zoom optyczny można wspomagać zoomem cyfrowym. Tam, gdzie kończą się już fizyczne możliwości układu optycznego, z pomocą przychodzi elektronika. Dzięki specjalnym programom można jeszcze bardziej powiększyć poszczególne elementy zdjęcia. Bardzo łatwo takich operacji dokonuje się za pośrednictwem komputera. Niestety, użycie cyfrowego zoomu wiąże się ze znaczną utratą jakości, więc korzystaj z niego tylko w ostateczności.

Zniekształcenia, dodatkowe ustawienia
Optyka rządzi się swoimi prawami. Zmiana ogniskowej powoduje zniekształcenia geometryczne. Przy stosowaniu obiektywu ze stałą ogniskową te odchylenia od normy są nieznaczne i prawie niezauważalne. W przypadku obiektywów o zmiennej ogniskowej (zoom) najmniejsze zniekształcenia występują w środkowym zakresie ogniskowych. Im większe odchylenie od środka, tym zniekształcenia są większe.

Niebagatelną sprawą podczas wyboru aparatu jest zwrócenie uwagi na dostępne tryby pracy. Większość urządzeń ma wbudowane kilka programów automatycznych, które dobiorą za ciebie wszystkie potrzebne ustawienia. Jednak to nie programy automatyczne świadczą o jakości aparatu, lecz możliwość samodzielnego manipulowania przy niektórych parametrach (czułość przetwornika, przesłona, czas migawki). Im więcej elementów możesz ustawić sam, tym lepiej – o ile oczywiście chcesz mieć wpływ na końcowy efekt. Zdjęcia z dobrze ustawionymi parametrami zawsze będą lepsze niż te zrobione za pomocą automatycznego programu, ale jeśli nie masz pojęcia o fotografii, daruj sobie majstrowanie przy dostępnych ustawieniach.



Olympus C-740 Ultra Zoom
Wszystkie aparaty z rodziny Camedia C-7xx słyną już z doskonałej jakości zdjęć, dobrej klasy obiektywu oraz wygodnej i łatwej obsługi. Dodatkowo nie są zbyt drogie

Formaty pamięci
• Compact Flash I i II oraz IBM Microdrive (wielkość od 16 MB do 4 GB), średnia cena za moduł 128 MB – 115 zł
• Memory Stick (wielkość od 16 MB do 1 GB), średnia cena za moduł 128 MB – 180 zł
• MMC / SD – (wielkość od 16 MB do 512 MB), średnia cena za moduł 128 MB – 120 zł
• Smart Media – (wielkość od 16 MB do 128 MB), średnia cena za moduł 128 MB – 140 zł
• xD Picture Card – (wielkość od 16 MB do 512 MB), średnia cena za moduł 128 MB – 190 zł.

Pamięć i zasilanie
Innym ważnym elementem aparatu jest wielkość dostępnej pamięci i rodzaj nośników, z jakimi współpracują. Nie trzeba chyba dodawać, że im więcej pamięci, tym lepiej (nie mniej niż 16 MB). Brak jednolitego standardu kart pamięci jest tutaj bardzo dużą niedogodnością. Zanim zapłacisz kilkaset złotych za aparat, dowiedz się, jakie są możliwości rozbudowy pamięci, i wybierz takie rozwiązanie, które pozwoli jak najmniejszym kosztem powiększyć dostępną pamięć.

Dobre akumulatorki ułatwią obsługę aparatu. Dzięki pojemnym bateriom będziesz mógł dłużej robić zdjęcia. A trzeba przyznać, że cyfrówki to urządzenia wyjątkowo energochłonne. Najbardziej ekonomicznym rozwiązaniem jest kupno aparatu z własnym akumulatorem i ładowarką (inaczej wydasz majątek na baterie). Wyświetlacz powinien być jak największy i jak najdokładniej przedstawiać fotografowane obiekty. Wbudowana lampa i dodatkowe wyposażenie też są jak najbardziej pożądane.

Dodatki
Na koniec warto wspomnieć, że niebagatelną rolę podczas decyzji o zakupie aparatu odgrywa jakość dołączonego oprogramowania. Należy zwrócić uwagę, czy są to pełne wersje programów oraz jakie są ich możliwości. Warto również popytać się o warunki i długość gwarancji. Polska instrukcja to dziś standard. Jednak wielu producentów wciąż zdaje się tego nie dostrzegać. Nierzadko po otwarciu pudełka spotyka nas niemiła niespodzianka i zamiast instrukcji po polsku znajdujemy tylko angielską lub na przykład węgierską.

Przegląd modeli
Dzisiejszy rynek fotografii cyfrowej oferuje kilkaset różnych modeli. Jak się w tym połapać? Specjalnie dla ciebie przygotowaliśmy test kilku najpopularniejszych urządzeń. Sprzęt podzieliliśmy na trzy grupy (kryterium była cena oraz oferowane możliwości).

Pierwsze grupa to aparaty „proste i tanie", w której znalazły się urządzenia oferujące najuboższy zestaw funkcji. Kolejna grupa – „dla ambitnych amatorów" – to urządzenia sprawdzające się w większości codziennych sytuacji (fotografia turystyczna, dokumentacje imprez okolicznościowych). Ostatnia grupa – „dla bardziej wymagających" – to aparaty, które powinny zadowolić większość osób zajmujących się amatorską fotografią (portrety, fotografia makro, proste fotografie studyjne). Podczas testów zwróciliśmy uwagę przede wszystkim na jakość obrazu. Każdym aparatem zrobiliśmy serię zdjęć testowych w różnych warunkach oświetleniowych. Następnie braliśmy pod uwagę jakość szczegółów, sposób odwzorowania barw oraz poziom zakłóceń. Kolejny parametr to ergonomia oraz intuicyjność obsługi. Dla aparatów z pierwszych dwóch kategorii obsługa powinna być jak najprostsza i sprowadzać się do ustawiania odpowiedniego programu oraz naciśnięcia migawki. W przypadku aparatów bardziej skomplikowanych im więcej parametrów można ustawić, tym lepiej.

Ostatnią kategorią, którą braliśmy pod uwagę, jest wyposażenie dodatkowe, czyli co przydatnego można znaleźć w pudełku. Każdy aparat w danej kategorii mógł zdobyć od 1 do 5 punktów.

Niełatwy wybór
W prezentowanym obok zestawieniu nie znalazły się wszystkie dostępne na polskim rynku aparaty cyfrowe – gdybyśmy chcieli uwzględnić choćby tylko nowsze modele największych producentów, wyszedłby z tego gruby, kilkudziesięciostronicowy zeszyt. Z resztą nawet mając precyzyjne dane wybór nie byłby łatwy – każdy z nas inaczej postrzega kolory i dla każdego inaczej będzie wyglądało idealne zdjęcie. Na pewno bezdyskusyjną sprawą jest jakość optyki – już dawno cały świat przekonał się, że najlepsze obiektywy robi Canon, Nikon czy Olympus. Ale aparat cyfrowy to niestety także elektronika – tu okazuje się, że liderzy w poprzedniej kategorii niekoniecznie dają sobie radę.

Najlepszą metodą wyboru aparatu byłoby więc zrobienie identycznych zdjęć różnymi modelami i porównanie uzyskanych odbitek. Oczywiście dla większości z was jest to nie do zrealizowania. Na szczęście w Sieci istnieje wiele portali, zajmujących się profesjonalnym testowaniem. Możecie tam znaleźć nie tylko opisy i dane techniczne, ale także komentarze użytkowników sprzętu oraz zdjęcia porównawcze. Szczególnie polecamy odwiedzenie stron www.dpreview.com oraz www.imaging-resource.com.

Na koniec mała podpowiedź z Sieci – oto modele, które polecane są entuzjastom fotografii cyfrowej przez www.imaging-resource.com:
Nikon D70 SLR 6.1 mpx
Canon EOS Digital Rebel 6.3 mpx
Olympus C-750 Ultra Zoom 4.0 mpx
Olympus C-5060 Wide Zoom 5.1 mpx
Canon EOS-10D 6.3 mpx
Fuji FinePix S7000 6.3 mpx
Canon PowerShot S60 5.0 mpx
Nikon CoolPix 5700 5.0 mpx
Kodak EasyShare DX6490 4.0 mpx
Olympus C-770 Ultra Zoom

DLA WYMAGAJĄCYCH

Canon G5
Wielkość matrycy: 5 milionów pikseli
Zoom: optyczny x4, cyfrowy x4
Karty pamięci: CF I i II, IBM Micro (w zestawie z aparatem 32 MB RAM)

Zalety:
– szybki obiektyw i migawka
– dobra jakość obrazu
– solidna obudowa, ładowarka oraz akumulatorki w zestawie

Wady:
– zoom pracuje niezbyt płynnie
– obiektyw zasłania wizjer

jakość zdjęć: 4.5 / 5
ergonomia: 4.5 / 5
dodatki: 4 / 5
ocena: 4.5 / 5
sugerowana cena: 2849 zł



Nikon CoolPix 5700
Wielkość matrycy: 5 milionów pikseli
Zoom: optyczny x8, cyfrowy x4
Karty pamięci: CF I i II, IBM Micro (w zestawie z aparatem 32 MB RAM)

Zalety:
– pokrowiec, akumulator i ładowarka w zestawie
– niewielkie rozmiary
– spore możliwości konfiguracji

Wady:
– wysoka cena
– powolny start i działanie
– brak histogramu

jakość zdjęć: 4.5 / 5
ergonomia: 4 / 5
dodatki: 4 / 5
ocena: 4 / 5
sugerowana cena: 4299 zł



tekst: Alexander Wincirek, Jacek Goliatowski, zdjęcia: Alexander Winciorek

O czym szumi w Sieci

MP3 dla nurków?
Znany producent przenośnych odtwarzaczy MP3 oraz firma Diver Entertainment System wprowadzili do sprzedaży przenośny player audio, przeznaczony dla... płetwonurków. Urządzonko podobno wytrzymuje ciśnienie panujące na głębokości 60 metrów. Poza tym posiada 512 MB pamięci, co pozwala na zapisanie 16 godzin muzyki.

Mozilla na komórce?
Fińska NOKIA zainwestowała bliżej nieznaną kwotę w stworzenie wersji przeglądarki sieciowej Mozilla, przeznaczonej specjalnie dla ich komórek. Podobno na razie powstał tylko jako tako funkcjonujący prototyp... Czyżby Finowie nie chcieli dopuścić, aby na ich komórkach rozpanoszył się w przyszłości Internet Explorer Microsoftu?

Opera prawie za darmo
Co prawda ta popularna przeglądarka internetowa jest darmowa, ale w zamian... wyświetla okienko z reklamami. A jeśli ktoś nie lubił reklamówek, musiał do niedawna zapłacić około 150 złotych za wersję bez reklam. Specjalnie dla Polaków twórcy programu przewidzieli jednak specjalną zniżkę – za ich produkt trzeba teraz zapłacić około 40 zł. Do sklepów marsz...

Komórki zakazane
Na jednej z włoskich politechnik studenci mogą zapomnieć o ściąganiu przy pomocy telefonów komórkowych. Wszystko za sprawą władz uczelni, które postanowiły... zamontować specjalne zagłuszacze sygnału nadajników Sieci komórkowych.

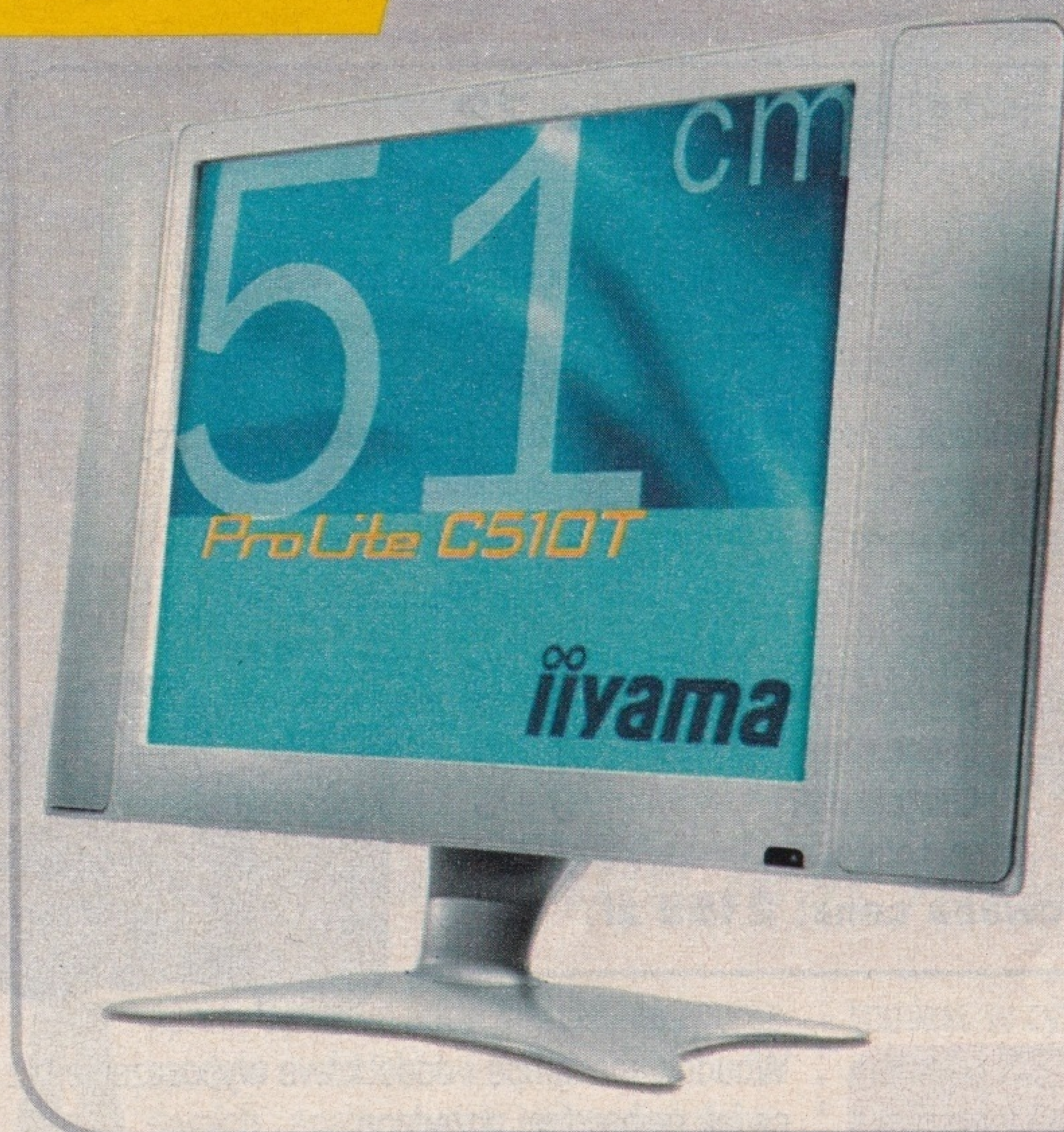
(Un)Realne zagrożenie
Miłośników gier UNREAL, POSTAL 2, DEUS EX 2 i RUNE podczas zabawy w trybie Multiplayer może spotkać niemiła niespodzianka. Okazało się bowiem, iż w kodzie programów jest błąd, pozwalający hakerowi przejąć kontrolę nad komputerem gracza bawiącego się w Sieci. Na szczęście producenci już przygotowali odpowiednie łatki.

Załatają Athlona BIOS'em?
Korporacja AMD przygotowała łatkę, która naprawia „błąd", znajdujący się w procesorach Athlon 64 oraz Opteron, który mógł doprowadzić do zatrzymania pracy układu. Naprawy „dokonają" odpowiednie aktualizacje BIOS'u, przygotowane przez producentów płyt głównych.

Nikt nie chce LCD...
Z badań rynku wynika, że klienci nadal wolą kupować monitory CRT (kineskopowe) zamiast najnowszych paneli LCD. Tym samym producenci płaszczaków, którzy liczyli na krociowe zyski, mają kłopoty. Co ciekawe, obniżka ilości produkowanych modeli 15" sprawiła, że kupujący... w ogóle przestali się interesować LCD'kami (zgodnie z intencjami producentów, mieli zacząć kupować 17")...

Windows za 36$
Od września mieszkańcy Tajlandii będą mogli kupić legalną wersję systemu Windows za zaledwie 36 dolarów! Jak to możliwe? Otóż Microsoft tak przestraszył się konkurencji w postaci darmowych systemów operacyjnych, że postanowił przygotować specjalną, tańszą wersję Okienek.

Nowy groźny wirus
W Sieci rozpanoszył się nowy szkodnik, wykorzystujący do swojej działalności aż trzy dziury w oprogramowaniu Microsoftu. Robak Scob jest groźny tylko dla użytkowników Internet Explorera dla PC. Co gorsza, Microsoft nie opracował jeszcze łatki umożliwiającej zabezpieczenie się przed atakiem szkodnika. Robak wykrada z zaatakowanego komputera numery kart kredytowych, numery PIN itp. O zarażeniu komputera wirusem świadczą pliki kk32.dll lub surf.dat na dysku twardym. Komputery zostają zarażone w momencie wejścia na strony internetowe, którym do tej pory można było ufać.



Domowy LCD z iiyamy

TV na płasko

Panele LCD nieśmiało zaczynają atakować rynek telewizorów, choć ze względu na ceny sporo czasu minie, zanim każdy z nas będzie miał w domu takiego płaszczaka. Mimo to warto przyjrzeć się, co nowego gości na sklepowych półkach.

Ostatnio w sprzedaży pojawił się nowy, 21-calowy telewizor firmy iiyama – C510T. Urządzenie posiada ekran o proporcjach 4:3 i o przekątnej 51 cm. Wyświetla bardzo jasny i nasycony obraz, dzięki czemu oglądanie TV stało się bardzo wygodne.

Sam panel nie oferuje zbyt wysokiej rozdzielczości – 640 x 480 pikseli to w dzisiejszych czasach mało, choć absolutnie wystarcza do oglądania programów telewizyjnych. Panel można podłączyć do komputera, jednak zniechęca do tego wspomniana niska rozdzielczość.

Urządzenie pozwala zapamiętać 100 stacji TV, posiada funkcję teletekstu, ma też wbudowane głośniki oraz wejścia euro, s-video, composite, anteny i D-Sub. Wszystko to za 4000 zł.

Gdzie nie spojrzysz, tam NOKIA

Komórkowy szał



NOKIA 2650



NOKIA 6630

Gdy spytasz znajomych, jakiej marki telefonu używają, zapewne duża część z nich odpowie, że NOKII. Fiński koncern na dobre opanował rynek, a jego kolejne cacka coraz bardziej przypominają przenośne minikomputery.

Na dorocznej konferencji NOKIA CONNECTION pokazano kolejną porcję gadżetów, o jakich można tylko pomarzyć. Największe wrażenie na oglądających zrobił model 6630, który łączył w sobie zalety technologii trzeciej generacji, systemu EDGE oraz platformy Series 60, uznawanej za wiodącą w segmencie telefonów inteligentnych. 6630 zapewnia szybki i bezpieczny dostęp do Sieci (zarówno Internetu, jak i na przykład firmowego Intranetu). Komórka ta potrafi działać zarówno w starych sieciach drugiej generacji (GSM), jak i najnowszej WCDMA.

NOKIA zaprezentowała także model 6260 – przeznaczony dla osób, których praca wymaga częstych podróży służbowych. Ta komórka posiada między innymi obsługę poczty elektronicznej, Bluetooth i aparat fotograficzny. Trójzakresowy telefon komórkowy korzysta z systemu operacyjnego Symbian. Charakterystyczną cechą urządzenia jest ekranik, który można nie tylko rozkładać, ale również obracać.

Do urządzeń klasy średniej należy model 6170 – atrakcyjny, rozkładany telefon z wbudowanym cyfrowym aparatem fotograficznym. Jego obudowa posiada elementy wykonane ze stali nierdzewnej, co zapewnia komórce elegancki wygląd. Inżynierowie NOKII wyposażyli ten model w wiele przydatnych funkcji: pocztę elektroniczną, wiadomości błyskawiczne, MMS'y czy funkcję Push-To-Talk.

Kombajn z LG

SuperCombo



W sklepach pojawiła się kolejna z nowej serii nagrywarek DVD, potrafiąca „wypalać" płyty dwuwarstwowe o pojemności 9.4 GB.

LG DVD-GSA-4120B osiąga prędkość zapisu 12x, co oznacza, iż w ciągu sekundy jest w stanie zapisać do 16 MB danych. Urządzenie obsługuje praktycznie wszystkie obecne na rynku nośniki DVD i CD-R. Nagrywarka potrafi dodatkowo zapisać profesjonalne płyty DVD-RAM z prędkością 5x. Na takim nośniku dane mogą być przechowywane bezpiecznie nawet przez 30 lat, a płyta może być zapisywana ponad 100 tysięcy razy. DVD-RAM jest jedynym formatem, który nie wymaga zamknięcia nagrywanej sesji i gwarantuje prawidłowy zapis nawet na częściowo uszkodzonym nośniku. Nowy model LG oferuje następujące szybkości zapisu: DVD-R – 8x, DVD-RW – 4x, DVD+R – 12x, DVD+RW – 4x, DVD-RAM – 5x, DVD-R dwuwarstwowe – 2, 4x, CD-R – 40x, CD-RW – 24x. Szybkość odczytu wynosi dla CD max. 40x, a dla DVD – 16x. Cena nagrywarki to około 560 zł.

Tylko dla zaawansowanych

Programowanie



Nie podoba ci się MANHUNT? Napisałbyś lepszą grę? Najpierw przejrzyj serię trzech książek wydawnictwa Helion – „DirectX: Rendering w czasie rzeczywistym", „OpenGL: Programowanie gier" i „Programowanie Gier: Kompendium". Każda z tych grubaśnych pozycji jasno i szczegółowo opisuje podstawowe zasady tworzenia oprogramowania rozrywkowego. Niestety, ze względu na stopień skomplikowania opisywanych zagadnień tomiszcza spodobają się wyłącznie studentom kierunków informatycznych bądź matematycznych. Przeciętny zjadacz chleba będzie miał z nich tyle pożytku co z encyklopedii zdrowia w dialekcie mandaryńskim.

Jest czego się bać?

Cyberterror



Problem roku 2000 wywołał wśród komputerowców panikę. Wielkie firmy wydały miliardy dolarów, by się przed nim zabezpieczyć. Dan Verton w swej książce „Black Ice" opisuje większe zagrożenie – cyberterroryzm. Dziś mało kto traktuje go poważnie, tymczasem skutki zaniechań będą opłakane...



NOKIA 2600

NOKIA 6260

Kolejne dwa modele skierowane są do abonentów Sieci komórkowych, którzy wykorzystują przede wszystkim podstawowe funkcje telefonu, takie jak rozmowa i wiadomości tekstowe SMS. Nokia 2650 ma być przystępnym cenowo, niewielkim i eleganckim modelem, wyposażonym w piękny i duży kolorowy wyświetlacz.

Bardziej klasyczny wygląd będzie miała Nokia 2600. Tu jednak znajdą się dodatkowe funkcje, takie jak np. arkusz kalkulacyjny, przelicznik walut i inne. Największym atutem dwóch ostatnich modeli ma być ich niezwykle atrakcyjna cena.

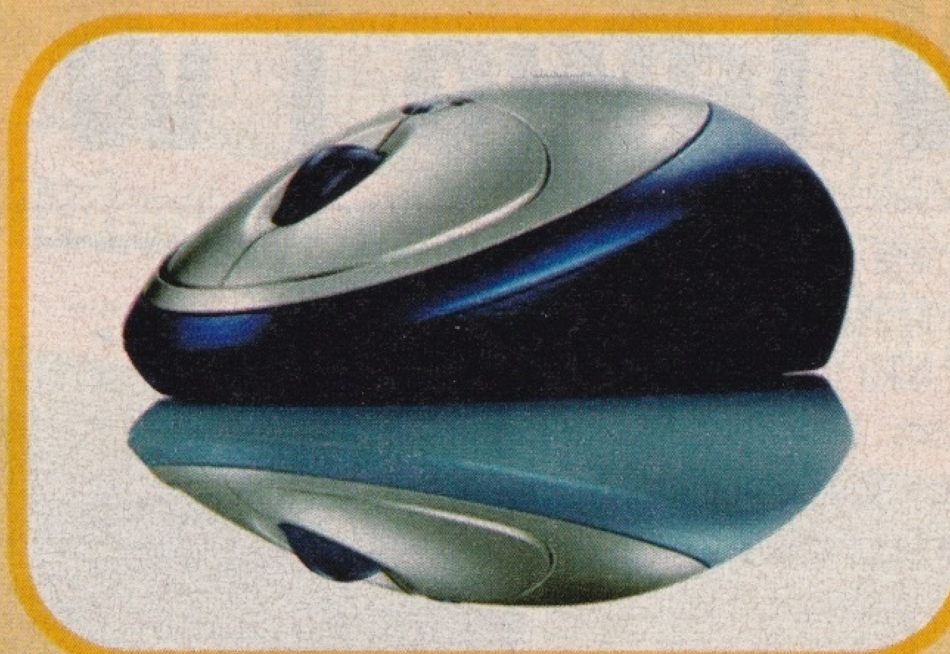
NOKIA zaprezentowała także składaną klawiaturę, podłączaną do telefonów przy pomocy Bluetootha. Podsumowując prezentację nowych urządzeń, pracownicy NOKII podkreślili, że ich najbliższe plany obejmują nie tylko wprowadzenie nowych komórek, ale i dodatkowych gadżetów oraz akcesoriów. Łącznie w tym roku firma zamierza pokazać światu nie mniej niż 35 całkiem nowych produktów. To daje około 3 premiery miesięcznie!



NOKIA 6170

Bezprzewodowy Logitech

Mysz bez ogona



Nie wynaleziono jeszcze takiego urządzenia, którego nie dałoby się unowocześnić i zmodernizować. To samo dotyczy myszek komputerowych.

Logitech uznał, iż nie tak dawno wprowadzone do sprzedaży myszki Logitech Cordless Click! Optical Mouse i Cordles Click! Plus Optical Mouse nie są jeszcze szczytem osiągnięć technologicznych firmy. Już wkrótce rozpocznie się więc sprzedaż nowych modeli gryzoni, wyposażonych między innymi w miniaturowy, inteligentny odbiornik radiowy. Nowe myszki będą miały dodatkowo nową funkcję przemieszczania się w obrębie dokumentu w trzech wymiarach (Tilt Wheel Plus Zoom) – góra, dół, lewo, prawo oraz zoom.

Co ciekawe, urządzenie będzie gotowe do pracy natychmiast po podłączeniu do gniazdka USB miniaturowego nadajnika – komputer automatycznie rozpozna myszkę, zbędna będzie instalacja sterowników czy też nawiązywanie komunikacji pomiędzy urządzeniami.

Myszki będą sprzedawane w cenie 210 zł (model Plus) oraz 170 zł.



O czym szumi w Sieci

Wyciekły dane o Xboxie 2

W Sieci pojawiły się kolejne informacje dotyczące konstrukcji nowej konsoli Microsoftu. Według tych danych, Xbox 2 będzie wyposażony w trójrdzeniowy procesor IBM PowerPC 3.5 GHz oraz 500 MHz układ graficzny ATI. Konsola ma być w stanie emulować swoją poprzedniczkę, będzie także zgodna w 100% z Direct3D 9.0

Milion kompów do wymiany

Hewlett-Packard odkrył, że w około 900 tys. wyprodukowanych przez niego notebooków być może trzeba będzie wymienić moduły pamięci... Usterka powodująca awarię systemu występuje w komputerach wyposażonych w wadliwe pamięci, chipset Intel 845MP, 845MZ, 852PM, 852GME, 855PM oraz procesor Pentium 4 lub Pentium M. Na swoich stronach w Sieci HP zamieścił też programik, który pozwala szybko wykryć uszkodzone kości.

Wirusy zatakują komórki?

Pojawił się pierwszy wirus, który atakuje telefony komórkowe. Robal o nazwie Cabir posiada zdolność infekowania komórek wyposażonych w system Symbian oraz moduł łączności Bluetooth. Na szczęście szkodnik – na razie – został jedynie rozesłany przez jego autorów... producentom oprogramowania antywirusowego. Jednak być może już wkrótce pojawią się jego wersje buszujące w Sieciach komórkowych...

Szkoła dla hakerów

Centrum edukacyjne Intense School w Los Angeles oferuje wszystkim chętnym zajęcia na kursach... hakerskich. Sporą część studentów stanowią pracownicy całkiem poważnych firm, instytucji państwowych oraz wojska. Ich pracodawcy nie chcą, oczywiście, nigdzie się włamywać, ale zależy im na poznaniu metod, jakich mogą użyć hakerzy pragnący zaatakować ich firmy.

Mikrofala z gadżetami

W co można wyposażyć kuchenkę mikrofalową? Opiekacz kwarcowy, toster? Wszystko to już było. Firma Sunbeam wzbogaciła produkowany przez siebie model popularnej mikrofali o... tuner radiowy, odtwarzacz MP3 oraz dyktafon. Teraz odgrzewając obiad, będzie można posłuchać sobie muzyki. Tylko po co do diabła dyktafon? Mało kto chyba lubi pogaduchy ze sprzętem AGD...

Service Pack 2 nie dla piratów

Zapowiadany na lato Service Pack 2 ma być przełomowym... narzędziem do walki z piractwem. Według Microsoftu, poprawki nie da się zainstalować na komputerach wyposażonych w nielegalne wersje Okienek. Podanie podczas instalacji nieprawidłowych danych oraz błędnego numeru seryjnego produktu sprawi, że uaktualnienie nie będzie chciało się zainstalować.

SMS z żółtego telefonu

Od 28 czerwca ze specjalnie oznakowanych żółtych telefonów Telekomunikacji Polskiej S.A. będzie można wysyłać wiadomości e-mail oraz SMS'y. Aby skorzystać z tych usług, trzeba będzie kupić specjalne karty pre-paid (koszt wysłania wiadomości wyniesie tu 25 groszy) albo użyć dotychczas dostępnych kart chipowych (w tym drugim wypadku usługi będą jednak droższe – od 40 do 60 groszy).

Koniec kart magnetycznych

Telekomunikacja Polska zamierza wymienić wszystkie niebieskie aparaty telefoniczne na nowe modele – eXanto (koloru żółtego), wyposażone w wiele nowoczesnych funkcji (e-mail, SMS). Tym samym do lamusa odejdą karty z paskiem magnetycznym – za rozmowy będzie można płacić wyłącznie bardziej nowoczesnymi i trudniejszymi do podrobienia kartami chipowymi. Telekomunikacja Polska przyznaje, że miała sporo kłopotów z oszustami, którzy szybko się przekonali, że podrabianie telekart to dobry biznes.

tekst: DżejDżi, Michał „Joel" Zacharzewski, Dawid Muszyński; Zdjęcia: Nokia, Logitech, iiyama, LG

O czym szumi w Sieci

Microsoft kusi Paryż

Przedstawiciele Microsoftu zaoferowali władzom francuskiej stolicy 60% zniżkę na swoje oprogramowanie! Korporacja Billa Gatesa w ten sposób próbuje nie dopuścić, aby Francuzi – wzorem Niemców – na miejskich komputerach zainstalowali darmowe oprogramowanie typu Open Source. Czy pomysł chwyci, nie wiadomo – w zeszłym roku nasi zachodni sąsiedzi nie dali się przekonać i odrzucili podobną propozycję.

Operatorzy nie zapłacą

Kanadyjski sąd zadecydował, iż dostawcy usług internetowych nie muszą płacić artystom oraz kompozytorom tantiem. Twórcy stwierdzili, że skoro internauci pobierają pliki muzyczne poprzez Sieć, to właśnie firmy oferujące dostęp do Internetu powinny im płacić.

Byle nie w supermarkecie

W hipermarkecie można kupić wszystko – o tym przekonał się chyba każdy. Jednak niektórych towarów, a na pewno już komputerów, nie powinno się tam nabywać. Do takiego wniosku doszli redaktorzy „PC World Komputer", testując ofertę największych polskich supermarketów. Wnioski z ich doświadczeń są przerażające: oferowany tam sprzęt jest albo przestarzały, albo – w najlepszym wypadku – w kiepskich konfiguracjach, zaś sprzedawcy nie znają się na tym, czym handlują.

NVidia niczym 3dfx?

Pamiętasz VooDoo 2? Być może już niedługo widok dwóch akceleratorów graficznych połączonych ze sobą znowu nie będzie niczym niezwykłym. Wszystko za sprawą nVidii oraz GeForce'a 6800 GT i Ultra, współpracujących z szyną PCI Express. Najnowszym pomysłem na zwiększenie wydajności kart graficznych jest... łączenie ze sobą dwóch identycznych urządzeń! Taki zabieg oczywiście wymaga nie tylko odpowiednich kart, ale i płyty głównej wyposażonej w dwa złącza PCI Express.

Cyfrowy Walkman

Dwadzieścia pięć lat po premierze przenośnego odtwarzacza kasetowego SONY wprowadza do sklepów jego cyfrowego następcę. Network Walkman NW-HD1 wyposażono w dysk twardy liczący 20 GB – jednak to nie pojemność jest jego największą zaletą. Urządzonko potrafi na jednym komplecie baterii działać przez 30 godzin, co jest absolutnym rekordem. O czymś takim konkurencja może tylko pomarzyć...

Nowa nazwa, szybsza praca...

Tak można by scharakteryzować najnowsze procesory Celeron. Po sześciu latach od premiery Intel postanowił zmienić nazwę układów – noszą one teraz oznaczenia Celeron D 325 (2.53 GHz), (2.66 GHz) 330 i 335 (2.8 GHz). Poza tym dokonano kolejnej modyfikacji konstrukcji urządzeń. Efekty tych działań są naprawdę imponujące – nowe Celerony w końcu są na tyle szybkie, że można je uznać za alternatywę dla drogich Pentium 4. Ich wydajność wzrosła od 10 do 60%, co powinno rozwiązać wiele problemów z... grami.

Gry szpitalne?

Jeden z pracowników LucasArts pomógł zrealizować marzenia chłopca chorego na białaczkę – wspólnie stworzyli grę, która wyjaśnia chorym na raka dzieciom zasady walki z chorobą. 9-letni Ben Duskin od piątego roku życia zmaga się z białaczką. Przed rozpoczęciem kuracji lekarz zasugerował matce chłopca, aby w jakiś sposób zwizualizowała mu mechanizm leczenia, co pozwoliłoby Benowi pojąć, co się z nim dzieje. Dzięki temu Ben wpadł na pomysł stworzenia własnej gry, która pomogłaby mu lepiej zrozumieć swoją sytuację i odnaleźć pocieszenie. Rodzice chłopca zgłosili pomysł do organizacji charytatywnej z San Francisco, która specjalizuje się w spełnianiu życzeń chorych dzieci.

tekst: DżejDżi; Przemek „Maverick" Ryk, Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: Manta, Siemens

Epson zwraca kasę!

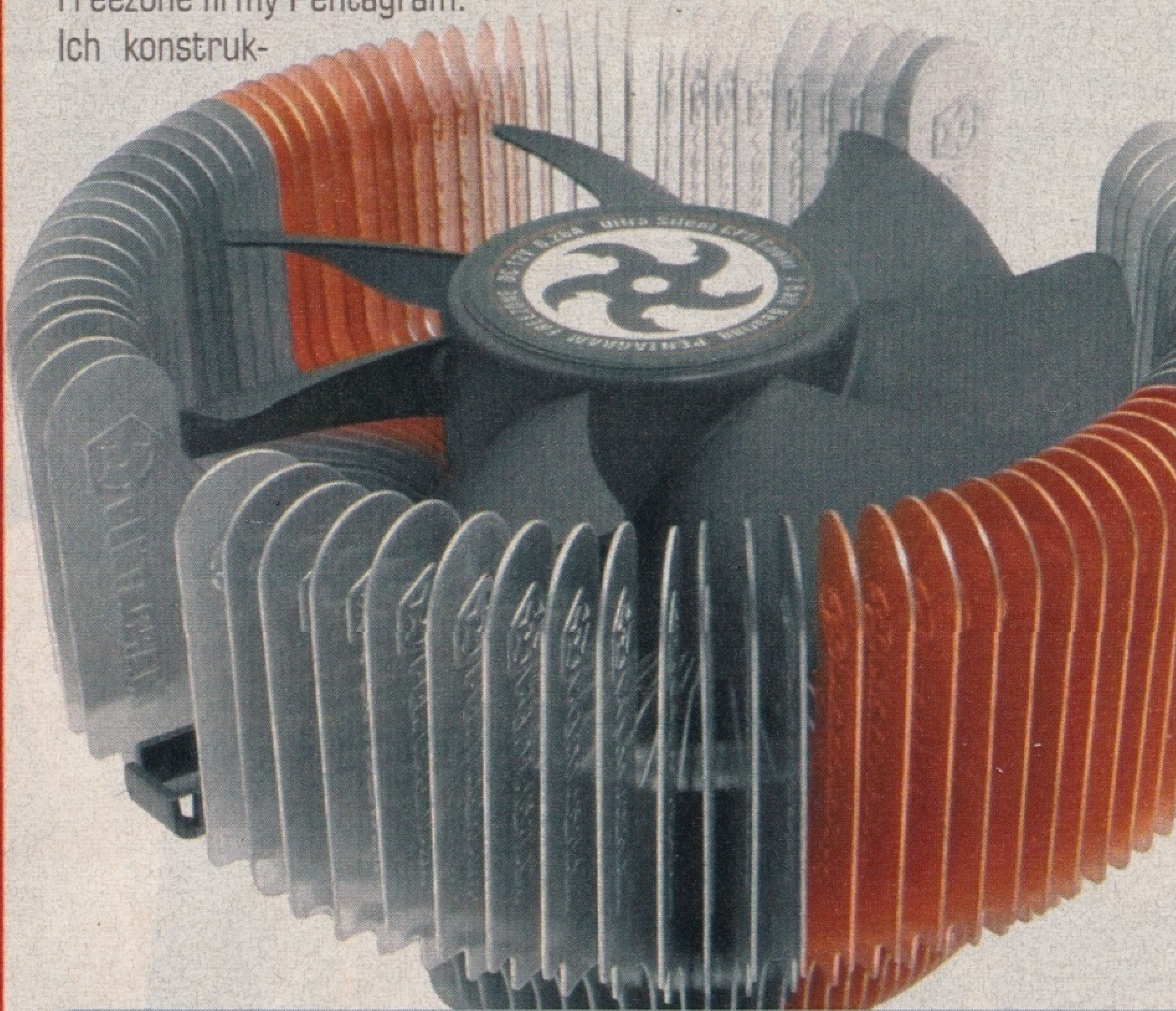
Stare za nowe

1 lipca ruszyła specjalna promocja firmy Epson. Każdy, kto kupi wybrany model kolorowej drukarki laserowej Epson AcuLaser, może otrzymać zwrot pieniędzy. Warunkiem jest oddanie specjalnemu kurierowi starej drukarki (jakiegokolwiek typu, modelu, producenta, działającej lub nie). Stara drukarka zostanie poddana ekologicznej utylizacji. W zależności od tego, jaki model drukarki kupisz, możesz odzyskać od 500 do 5000 złotych. Dokładniejsze informacje znajdziesz w Sieci na stronach Epsona.

Nowa linia coolerów Pentagram

Freezone

Jednym ze skutków ciągłego wzrostu mocy procesorów jest coraz większe wydzielanie się ciepła. Potrzeba więc coraz lepszych urządzeń umożliwiających wydajne odprowadzenie ciepła z rdzenia procesora. Takim produktem ma być seria coolerów Freezone firmy Pentagram. Ich konstrukcja sprawia, że odprowadzanie ciepła odbywa się na wyjątkowo dużej powierzchni coolera. Dodatkowo wykonano je z miedzi, co jeszcze bardziej poprawia skuteczność chłodzenia. Coolery przeznaczone są dla procesorów P4, Athlon XP i Athlon 64.



Siemens walczy o rynek komórek

Cicha woda...

Niemiecki koncern elektroniczny wypiera z rynku swoich konkurentów. Kolejne modele telefonów, wprowadzane do sprzedaży bez zbytniego rozgłosu i pompy, coraz bardziej zaskakują użytkowników. Nic dziwnego – oryginalny wygląd może podobać się każdemu, a mnogość funkcji sprawia, że większość potencjalnych klientów aż się ślini na widok najnowszych M65, C65, S65 czy CX65...

Młodym i aktywnym ludziom najbardziej w nowej ofercie spodoba się zapewne M65. Jest to trzeci z Siemensów, który posiada wzmocnioną obudowę i odporny jest na wodę, kurz oraz wstrząsy. Jak na nowoczesną komórkę przystało, posiada także kolorowy ekran (wyświetlający naraz aż 65 tysięcy kolorów), wbudowany aparat fotograficzny oraz obsługę aplikacji JAVA. Nowa komórka działa w Sieciach GSM 900/1800 oraz 1900, tak więc można z nią podróżować praktycznie po całym świecie.

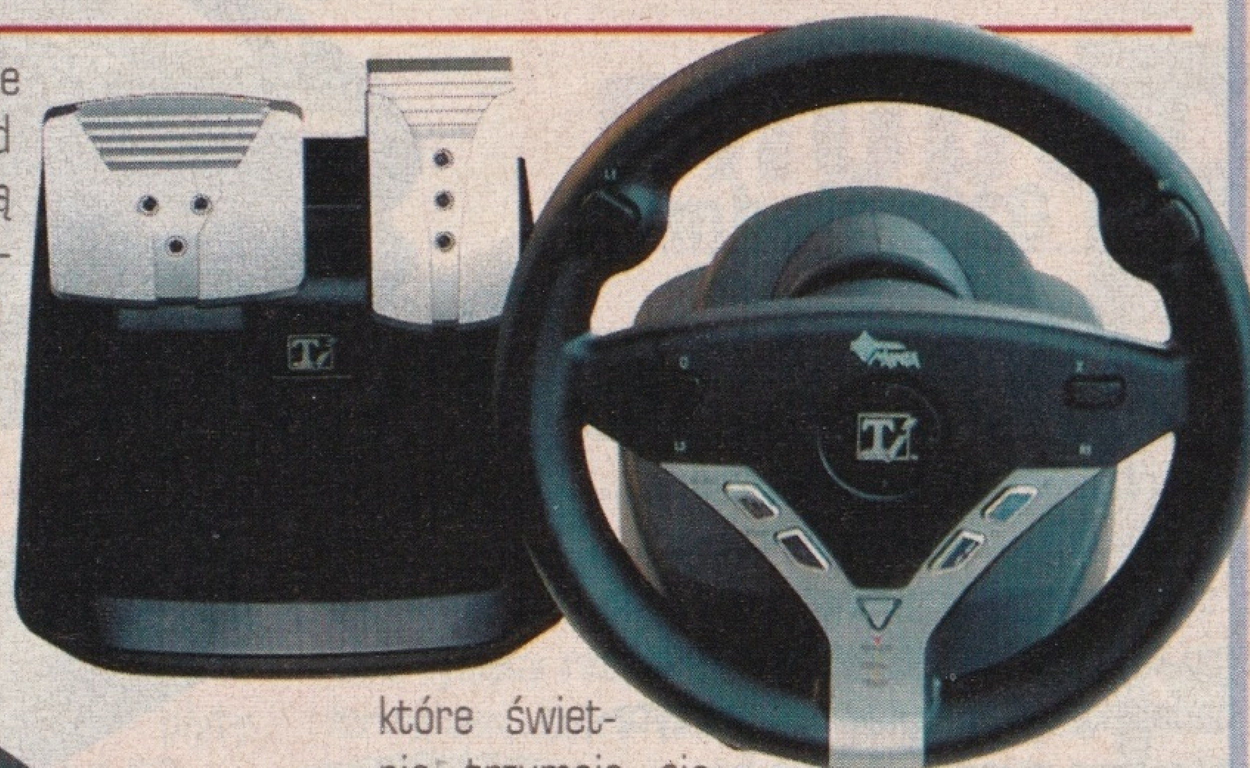


Do M65 można dokupić zestaw „przerabiający" komórkę w... komputer rowerowy!

Kółka dla fanów czterech kółek

W lewo i w drzewo

Dwie nowe kierownice firmy MANTA już od kilku tygodni pomagają graczom likwidować przydrożne sosenki. **Evolution Wheel Supreme** (po prawej) działa z pecetami i konsolami PlayStation. Oferuje dwa tryby działania – cyfrowy i analogowy. Posiada mocne przyssawki, które świetnie trzymają się blatu stołu, oczywiście pod warunkiem, że jest dostatecznie duży. Kierownica **Compressor Supreme** z technologią Force Feedback (po lewej) prócz pedałów ma też dźwignię zmiany biegów i hamulec ręczny. Sprzęt świetnie leży w dłoniach i ma masę w pełni konfigurowalnych przycisków. Redakcyjny osiłek Marek próbował oderwać kierownicę od stołu; spasował po 5 minutach.





Cerberus strzeże Sieci

Neo-router

Sprzętowy router przyda się każdemu, kto chce podłączyć do Internetu dostarczanego za pomocą technologii ADSL (Neostrada) więcej niż jeden komputer. Cerberus posiada wbudowany modem ADSL i umożliwia podłączenie do Sieci 4 komputerów. Urządzenie pełni również rolę firewalla zapewniającego bezpieczeństwo sieci lokalnej. Oprócz tego potrafi działać jako serwer usług DHCP, VPN, DDNS i innych. Jego konfiguracja realizowana jest poprzez interfejs obsługiwany za pomocą przeglądarki WWW. Użytkownik ma wobec tego pewność, iż niezależnie od wykorzystywanego systemu operacyjnego, będzie miał możliwość poprawnego i wygodnego ustawienia wszystkich opcji. Do routera dołączana jest również obszerna instrukcja w języku polskim. A wszystko to za 330 zł brutto.



Garfield

Tłusty, leniwy i niezmiernie inteligentny zwierzak rodem z krótkich historyjek obrazkowych trafia w końcu na duży ekran. Sensacja? A gdzież tam! Chociaż... Nie byłoby w filmowym „Garfieldzie" nic niezwykłego, gdyby nie to, że tym razem pomarańczowa kupa futra opuściła kreskowy świat i zyskała trzeci wymiar. A stało się tak dzięki technice komputerowej, wcale nie gorszej od tej z „Gwiezdnych wojen".

Także fabuła filmu jest dość ciekawa. Akcja rozpoczyna się w chwili, gdy Garfield jest jedynym zwierzątkiem nierozgarniętego Jona Arbuckle'a (Breckin Meyer). Kotek prowadzi więc luzackie życie, sprowadzające się do żarcia bądź kimania w przerwach między jedzeniem. Wszystko się zmienia, gdy w domu pojawia się szczeniaczek Odie. Garfield stawia sobie za cel pozbyć się nowego lokatora. Wymyśla więc przeróżne złośliwości i sztuczki, by swój niecny plan zrealizować. Pewnego wieczora jednak ktoś zwija szczekacza z domowego podwórka. W myśl dziecięcego powiedzonka „Kto się czubi, ten się lubi", Garfiled wyrusza na odsiecz. Pomaga mu w tym Jon i urocza pani weterynarz Liz (w tej roli Jennifer Love Hewitt).

W polskiej wersji językowej głosu Garfieldowi użyczył Marek Kondrat, zastępując wyśmienitego Billa Murray'a. O tym, czy popularny polski aktor wywiązał się poprawnie z powierzonego zadania, przekonasz się idąc do kina.



premiera 8.08

Jak ugryźć 10 milionów 2

Premiera: 8 sierpnia

Emerytowany morderca Jimmy „Tulipan" Tudecki (Bruce Willis) wyjeżdża do Meksyku, by tam wieść spokojne życie u boku swej niespokojnej żony. Z dnia na dzień zrywa z killerką i zajmuje się zamiataniem kurzów, gotowaniem i opieką nad roślinkami. Sielankę przerywa przybycie dawnego kolegi Oza (świetny Matthew Perry), którego żona została porwana przez szefa chicagowskiej mafii. Zabójcze trio musi ponownie zacząć zabijać... Film ściśle nawiązuje do pierwszej części i nie ustępuje jej pod względem humoru.





50 pierwszych randek

Premiera: 7 lipca

Mieszkający na Hawajach weterynarz Henry Roth (Adam Sandler) poznaje kobietę swoich marzeń – słodką jak karmelek Lucy (Drew Barrymore). Oczywiście wpada po uszy, bo po uszy się w niej zakochuje. Stara się zrobić wszystko, byle by zdobyć serce ukochanej. Niestety po każdej udanej randce jest przez nią po prostu ignorowany... Okazuje się, że dziewczyna cierpi na zaniki pamięci i z reguły nie kojarzy, co wydarzyło się poprzedniego dnia. Zdesperowanemu Henry'emu pozostaje więc wielokrotne podrywanie piękności – aż do skutku. Sam tytuł sugeruje, kiedy ów skutek nastąpi.

Wyścig z czasem

Mocny film sensacyjny opowiadający o skutkach złamania własnych zasad. Nieudacznik z malutkiego miasteczka, szeryf Matt Whitlock (znakomity Denzel Washington), w życiu nie dorobił się niczego. Po latach starań został najważniejszym gliną w okolicy, ale nie zdołał w ten sposób zaspokoić rozbuchanych ambicji żony. Kobieta wyprowadziła się na Florydę, gdzie życie toczy się szybciej, samochody nie mają dachów, a policjanci są z Miami.

Pewnego dnia Matt poznaje uroczą i chętną kobietę. Oczywiście robi to, co zrobiłby każdy facet na jego miejscu – bez chwili zastanowienia wdaje się w romans. Niestety okazuje się, że ukochana cierpi na raka. Jedyną szansą dla niej jest naukowy eksperyment, w którym udział kosztuje pół bańki zielonych. Dokładnie tyle pieniędzy zdeponowano w policyjnym sejfie. Bohater łamie więc swoje zasady... a wkrótce później zostaje wmanewrowany w podwójne zabójstwo. Kasiora znika, rak też, a na miejscu pojawia się była żona Matta, obecnie pracownica pionu śledczego FBI.

Największą zaletą filmu jest sprawna reżyseria. Na stołeczku szefa zasiadł bowiem Carl Franklin, autor cenionego „Diabła w błękitnej spódnicy", stylowego kryminału z tym samym Washingtonem w roli głównej. Swoją drogą aktor dostał za udział w filmie okrągłe 20 mln dolarów. Za sumę tę mógłby pewnie wykupić wszystkie wydane dotychczas numery CLICKA (i pewnie byśmy się zgodzili)!



premiera 16.07

Król Artur



To nie będzie opowieść, którą znacie z mitów i legend oraz ich dotychczasowych ekranizacji. Twórcy filmu postanowili pokazać prawdziwą historię króla Artura, jego mentora Merlina i rycerzy Okrągłego Stołu. Zrezygnowali przy tym z magii, wróżek oraz współczesnych żartów, a także z hollywoodzkich ozdóbek i paskudnego political correctness.

Młody Artur (Clive Owen) przed powrotem do Rzymu musi wykonać ostatnią, a zarazem najtrudniejszą misję swojego życia. Wraz z rycerzami Okrągłego Stołu, Lancelotem, Tristanem, Galahadem, Gawainem i Borsem, musi znaleźć godnego przywódcę dla Brytanii. Nie ma co owijać w bawełnę... Wiadomo doskonale, kto owym królem zostanie, ale droga „od zera do bohatera", jaką musi przebyć ów ktoś, jest cholernie trudna i pokręcona. Reżyser Antoine Fuqua znany jest z utrudniania życia swoim bohaterom – opisywani w „Training Day" policjanci też mieli przechlapane.

Film obfituje w długaśne przemowy Merlina (Stephen Dillane), które mają podnieść przyszłego króla na duchu, a co poniektórych widzów chyba uśpić. Przez wzgląd jednak na wspaniałą charakteryzację i prawie perfekcyjne odtworzenie starych zabudowań, film jest wart poświęcenia mu czasu. Wybrać się na niego należy także, by zobaczyć, jak naprawdę wyglądała działalność mitycznych rycerzy Okrągłego Stołu.



premiera 23.07

tekst: Michał „Olifant" Zacharzewski & Dawid „Dave" Muszyński; Zdjęcia: SPI, UIP, Forum Film, Monolith, CinePix

Informatyka w szkołach

Umiejętność obsługi komputera to w naszych czasach podstawa i konieczność. Człowiek bez znajomości angielskiego oraz chociaż podstaw wiedzy komputerowej jest wtórnym analfabetą. A z tego, co wiem, w szkołach bardzo często uczą was informatyki jakieś naprędce przeszkolone panie od plastyki czy muzyki, dla których komputer to diabelska, niezrozumiała machina. Trudno nie uznać, że takie szkoły i tacy ludzie po prostu działają na waszą niekorzyść i ograniczają wasze życiowe szanse. Ale cóż, przecież dyrektorka woli dać dorobić jakiejś swojej fumfeli, zamiast zatrudnić młodego informatyka... Niestety, wszędzie rządzą układy, układziki oraz niekompetencja i zwykłe kumoterstwo. Piszcie do nas o nauczycielach-nieudacznikach, nie bójcie się opowiadać o tym rodzicom. W końcu płacą oni (w podatkach) ciężkie pieniądze na waszą edukację nie po to, żebyście np. przez rok uczyli się, jak obsługiwać edytor tekstu (przypadek autentyczny!).

Czemu chudziej?

Jak można tak nabierać ludzi? Dlaczego ostatni numer ma tylko 68 stron, a poprzednie miały stron 88 (a cena jest taka sama)? Niedługo będzie sama okładka i instrukcja do wspaniałej, pełnej wersji. Żałosne...

Uki

Oto opis najbardziej niewiarygodnej przygody, jaka spotkała mnie w życiu: 11 maja, godzina 14.02, Malbork. Kupuję w kiosku nowego CLICKA!, cena 8.90 oraz 88 stron. 15 czerwca, godzina 12.35, Malbork. Kupuję w tym samym kiosku nowego CLICKA!, cena 8.90 oraz 68 stron!!! Odpowiedzcie, proszę, jak to możliwe?

Odin z Vegas

Tego typu listów dostaliśmy sporo. A wytłumaczenie jest (jak zwykle) proste. Otóż w numerze lipcowym dramatycznie spadła liczba stron reklamowych! Tak naprawdę otrzymaliście więc niemal tyle samo stron, co miesiąc wcześniej, tylko minus reklamy. Oczywiście zdajemy sobie sprawę, że fajniej jest trzymać w łapkach coś grubego niż coś cieńszego, ale liczba recenzji, poradników czy zapowiedzi (a więc to, co czytelników najbardziej interesuje) była taka sama. Poza tym CLICK! od samego początku był pismem z 64 stronami, a odstępstwa od tej zasady zdarzają się właśnie w sytuacji, gdy pojawia się bardzo dużo reklam. Zauważcie też, że nadal jesteśmy najtańszym pismem o grach w Polsce, a zamieszczane przez nas pełne wersje lokują się w czytelniczych sondażach na najwyższych miejscach. W odróżnieniu od niektórych magazynów konkurencyjnych zamieszczających gry, o których nie słyszeli nawet najstarsi Aztekowie. I co z tego, że umieszczą nawet dwie lub trzy pełne wersje podobnego „crapu"? Wolicie jechać na wycieczkę furmanką z trzema przesiadkami (konkurencja) czy nowoczesnym bolidem (CLICK!)?





Co z tą ceną?

Witam najlepsze pismo w Polsce i takową redakcję. Ale dosyć tych pochwał **[Już? Tak szybko? Chłopie, musisz bardziej pracować nad grą wstępną! – Randall]**. Muszę coś powiedzieć (czyli zwracam się do waszego mistrza Randalla – niech Moc będzie z tobą) na temat kilku spraw dotyczących waszego czasopisma. Po pierwsze, CENA! Co wy sobie wyobrażacie??? Najpierw było 3 złote z kawałkiem, potem 6.50, a jeszcze potem (śmierdzą nogi Froggera:)) 7.90. I teraz nagle 8.90! Nie uważacie, że to trochę za dużo? Mam niskie kieszonkowe (chlip, chlip) i nie wiem, czy cena CLICKA! się jeszcze podniesie? Oby nie... Dobra, dosyć wytykania wad, teraz plusy. Bardzo podoba mi się nowa szata graficzna, jest o wiele lepsza od poprzedniej. Nawet gierki, które dajecie, są OK. GDZIE SIĘ PODZIAŁ CLICKERS? Głak się nim udławił i boi się rysować? Czy może Frogger oplul Clickersa śluzem i zbił na kwaśne jabłko tak, że ten obecnie leży w Wiśle? Nie wiem, ale Clickers ma wrócić.

Zduncio

Niestety, w dzisiejszych czasach wszystko rośnie (no może nie wszystko, ale nie będę zdradzał alkowianych tajemnic Froggera). Po naszym wejściu do Unii (a ostrzegałem!) ceny niektórych artykułów w sklepach podskoczyły nawet o połowę (tyle na razie mamy z tych unijnych „dobrodziejstw", a będzie jeszcze fajniej). Ale z CLICKIEM! jest, oczywiście, sprawa inna. Przecież pismo kosztujące 3.20 nie miało płytki z pełną wersją (w ogóle żadnej płytki nie miało). A nie myślisz, że licencja, tłoczenie, płyta, folia oraz pakowanie są za darmo, prawda?



O wszystkim po trochu

Piszę do was w kilku sprawach:

1. Gry i dema, które dajecie do pisma, są genialne (a przynajmniej połowa z nich), powinniście jednak dawać też jakieś dodatkowe minigry lub klasyki, np. ONE MUST FALL. Piszę to z myślą o graczach, którzy nie posiadają Internetu, a chętnie by w nie zagrali.
2. Randall, kiedy nastąpi koniec sezonu ochrony żaboli? Bo wiesz, bez opinii na temat tej wstrętnej kreatury z bagien w Czarnobylu dział Listy stał się trochę nudny... Dobrze, że przywróciliście dziewczyny, bo co jest lepsze od zrelaksowania się przy dziale Listy, gdzie na pewno znajdzie się zdjęcie koleżanki Randalla ze studiów?...
3. Gustaw i Cyryl powrócili w chwale, ale gdzie Clickers? Podobno i on miał wrócić, a może znalazł dziewczynę? Zdradźcie prawdę, dotyczącą dziwnej nieobecności waszej maskotki...
4. Teraz coś o piractwie. Macie rację mówiąc, że to przestępstwo, ale pomyślcie: jeśli mam wydać kupę kasy (100-200 zł) na grę, w której jest zła lokalizacja albo niewybaczalne błędy, ale ogólnie podoba mi się jej tematyka, to co mam zrobić? Kupić ją? Wolę kupić u piratów za taniochę aniżeli przepłacać. A przecież już od dawna naprawdę fajne gry są wydawane po 20-30 zł. Dzięki temu wyszedłem z kupowania piratów, bo zawsze mogę sobie kupić oryginalną grę w jakimś piśmie (ostatnio w jednym był nawet DEUS EX, w co nie mogłem uwierzyć przez miesiąc).

Konrad

Ad1. W tym wypadku istnieją pewne problemy. Mianowicie nawet stare gry, zamieszczane na stronach WWW i przygotowane do „ściągnięcia", nie mogą być bez pozwolenia oraz opłaty umieszczane w publikacjach komercyjnych! A takie jest przecież nasze pismo. Oczywiście wiemy, że niektóre konkurencyjne wydawnictwa mają w nosie problem praw autorskich, ale to już kwestia ich zasad moralnych...

Ad2. Od zrelaksowania się przy dziale Listy lepsze jest zrelaksowanie się przy żywej, trójwymiarowej koleżance...

Ad3. Chyba wam wszystkim podam adres mailowy do Głaka. Jego dręczcie, a nie mnie... (A tak serio, będzie za miesiąc).

Ad4. Popieram kupowanie piratów w dwóch wypadkach: jeśli polski wydawca tak „załatwił" grę, że stała się nie do użytku (tak na przykład zdarzyło się w przypadku znakomitego role-playing WIZARDY VIII). I druga rzecz: jeśli polski dystrybutor wyznaczył złodziejską, skandaliczną i paskarską cenę (czyli każdą oscylującą w granicach 150 złotych).

czytelnicy pytają... Joel odpowiada



• Kupiłam grę THIEF 2 dla syna i jestem przerażona. Czy w tej grze koniecznie trzeba kraść i zabijać? Nie życzę sobie, aby moje dziecko wyrosło przez was na złodzieja i narkomana!*

• Kraść i zabijać? Nigdy w życiu! Seria THIEF została zaprojektowana przez światowej sławy psychologów z myślą o tych graczach, którzy pragną wyrosnąć na gwiazdy operetki, rewii na lodzie, popu i wokalistyki bawarskiej. Brzydzimy się kradzieżami!

*autentyczny telefon do redakcji







PIŁKI W GRZE...

Mistrzostwa się już skończyły, teraz pora poznać maskotki drużyn...

Mieszkając na wsi...

Chciałbym się do was zwrócić o pomoc – co mi grozi, mieszkając na wsi [O rany, mnóstwo rzeczy, stary! Pożarcie przez dzikie, zbuntowane świnie, które uciekną z chlewu. Dalej, uduszenie na skutek specyficznego bukietu zapachowego gumofilców sąsiada. Po trzecie, ugryzienie przez glebogryzarkę lub stratowanie za pomocą kombajnu Bizon... – Randall] i posiadając pirackie płyty [aaa, sorry, to o to chodzi... – Randall]? W naszej okolicy bardzo mało osób ma oryginalne gry, nie mówiąc o Windows. Ja mam około 200 piratów [nic tylko cię podkablować! – Randall], ale chciałbym się ich pozbyć, ponieważ dręczą mnie sprawy typu: „Jak ty byś się czuł, gdyby ktoś pod twoją pracą podpisał się swoim nickiem, a potem ją rozprowadzał jako swoją?” lub kiedyś w jakimś czasopiśmie o grach (chyba waszym) napisane było „...piractwo to kradzież i jest to nieetyczne i niemoralne” czy coś takiego. Mam dopiero 14 lat, na oryginalne gry może by i kaska była, ale przecież piraty wychodzą dużo wcześniej niż oryginały. Zacząłem intensywnie o tym myśleć, kiedy na serwisie aukcyjnym Allegro zobaczyłem, jak tanie są oryginalne gry. Fakt faktem – używane – ale grać można! Chciałbym się dowiedzieć, co o tym myślicie? Na pewno nie polecacie mi piratów, ale co mam zrobić? Nie wiem, co myśleć. Szkoda się pozbywać takiej ilości płyt. Jesteście super, eXtra i w ogóle THE BEST, dlatego liczę na waszą pomoc.

NiTRo



Teoretycznie, gdyby ktoś na ciebie doniósł, a policji chciało się zrobić kontrolę, to grozi ci konfiskata programów (a może i sprzętu), bardzo duża grzywna, odszkodowanie dla właścicieli praw do programów, które posiadasz nielegalnie, a nawet wyrok więzienia w zawieszeniu. Generalnie – nic przyjemnego (zwłaszcza dla twoich rodziców!).

Oczywiście policja przede wszystkim rozgląda się za hurtownikami nielegalnego softu, a nie „misiami”, którzy kupili sobie na giełdzie kilka gierek. Inna sprawa, że złodzieje na wysokich stanowiskach pozostają zawsze bezkarni. Na przykład Drukarnia Wydziału Wydawnictw i Poligrafii Kancelarii Prezesa Rady Ministrów (którym to prezesem wtedy był Leszek Miller) drukowała ustawy, korzystając z kradzionego oprogramowania! Kiedy ich złapano za złodziejskie łapki, kupili oprogramowanie na kilka komputerów, a na innych nadal używali pirackiego softu. Takie życie – no ale jaki premier, tacy również pracownicy...

Jeśli chodzi o Allegro, masz świętą rację i polecam wszystkim tę internetową giełdę (www.allegro.pl). Możecie na niej kupić niemal nowe (albo wręcz w idealnym stanie) książki, filmy DVD, gry komputerowe oraz dziesiątki tysięcy innych rzeczy, poczynając od znaczków pocztowych, a kończąc na samochodach. Co ważne, ceny są zwykle dużo niższe od sklepowych i czasami zupełną „nówkę”, jeszcze zapakowaną w folię, można kupić za pół ceny.

Krótko i zwięźle

Huje z was...

Erim

Biedny, zakompleksiony nieuk. Kup sobie na pocieszenie nowy dres, synku... I słownik ortograficzny...

Randall je git!

Yo Randall! Siemasz ziom. Stary, zasługujesz na jakąś nagrodę za to, co robisz. Dział Listy byłby szary, długi i do dupy, gdyby nie ty :). Zawsze czytanie CLICKA! zaczynam od końca. Kiedy czytam, jak dopiekasz kolesiom, to ze śmiechu nie mogę wytrzymać. Trzymaj tak dalej!

Dj_pancur

Eeę tam – ogólniki! A konkretnie? Na jaką nagrodę? :).

Stare gry są cool

Piszę do was, bo poruszyła mnie odpowiedź na list czytelników Damiana i Jurka w ostatnim numerze. Nie chodzi mi o to, że nie chcecie dać im ściągawek – niech korzystają z Internetu albo najlepiej myślą w czasie grania. Idzie mi o to, że starsze gry nazwaliście „jakimiś staruciami, które każdy normalny gracz już przeszedł”. Czy ja jestem nienormalny? Przecież gry wymienione przez Jurka kupiłem i przeszedłem dopiero w 2003 roku, jakieś trzy do sześciu lat po ich premierach. Czy to świadczy o mojej (i tamtych czytelników) nienormalności? Przecież te gry się nie starzeją, tak samo bawią teraz, jak kilka lat temu. I w dodatku są tańsze! A czy normalny gracz kupuje wszystko w dniu premiery? Jeśli tak, to byłby bankrutem. Moim zdaniem przesadziliście i to sporo.

Raven









Zgadzam się z tobą w zupełności, a w związku z tym nie zgadzam się ze sobą samym sprzed miesiąca... :). Ale serio: chodziło o to, że poradniki możemy zamieszczać tylko do gier nowych. Ja rozumiem, że starsze programy mogą być rewelacyjne. Sam ostatnio skończyłem staruteńką DUNE (tę pierwszą w historii, z 1992 roku!) i grało mi się o wiele fajniej niż w 90 procent różnych aktualnie wydawanych śmieci, od których roi się na półkach polskich i zachodnich sklepów. No cóż, widać prawdziwa sztuka nigdy się nie starzeje! Ale trudno chyba wymagać, żebyśmy zamieścili poradnik do 12-letniej gry, prawda?



List z Knurowa

Pisałem już do was parę razy, ale co mi tam, napiszę jeszcze raz. Uważam, że jesteście najlepszym czasopismem o gierkach na rynku i cały czas idziecie w dobrą stronę. Jako że mam kilka spraw do szanownej redakcji, będę pisał w punktach, bo tak jest łatwiej.

1. Randall, zaprawdę jesteś wielki. Twoje teksty powalają, nie wiem, skąd je bierzesz. A co do poczciwego Żabola, dajcie mu czasem pożyć, bez niego nie byłoby waszych prześmiesznych sporów, a sam też potrafi czasem nieźle dokopać.
2. Druga sprawa do Randalla: miło, że znasz takie odległe wiochy na końcu Polski jak np. Knurów. Tak się akurat składa, że tam mieszkam i poczułem się iście zaszczycony, gdy w recenzji SPELLFORCE w ostatnim numerze padło zdanie o Concordii Knurów. Tak dla formalności: ten zespół istnieje, ale czy ma się dobrze, to już kwestia sporna. A jak się oficjalnie nazywa obywatela Knurowa, sam nie wiem, ale na pewno nie knurem.
3. Przywróćcie do życia Clickersa! Ten cały Gustaw & Cyryl jest moim zdaniem daremny.
4. Hmmm... półnagie panienki w CLICKU!.. Zdecydujcie się wreszcie, bo raz są, a raz ich nie ma.
5. Pamiętam, że w dawno już zapomnianych czasach istniały nagrody za najciekawszy list. Proponuję reaktywować ten konkurs, ponieważ mobilizował do pisania na poważne tematy.

No, to by było tyle, pozdrawiam serdecznie!

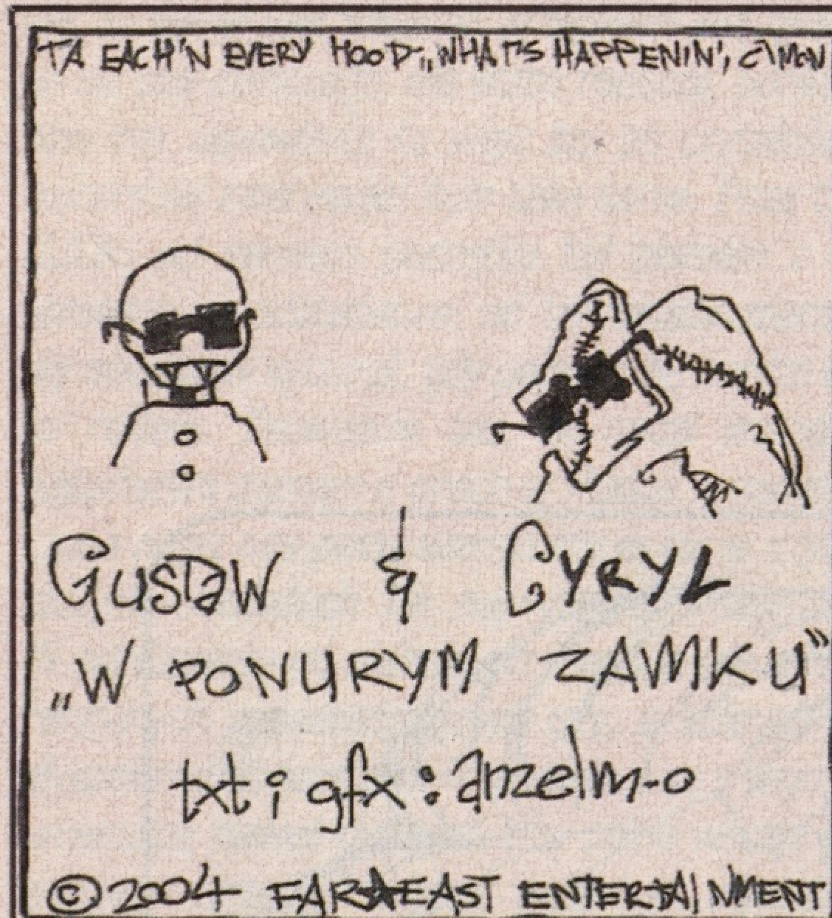
Ostatni Knurowianin

Cieszę się, że nawet w dalekim Knurowie (leży pomiędzy Gliwicami a Rybnikiem) czyta się Randalla! A serio: oczywiście mieszkańców tegoż śląskiego grodu nazywa się knurowianami (sprawdziłem na stronie internetowej), a samo miasto (liczy przeszło 40 tysięcy mieszkańców!) obchodziło niedawno 699-lecie istnienia. To więcej niż ma Warszawa, chłopaki! W wyborach do Europarlamentu w Knurowie bezapelacyjnie zwyciężyła Platforma Obywatelska, co dobrze świadczy o rozsądku knurowian! Pozdrawiamy ich wszystkich serdecznie! Wszystkich za wyjątkiem piłkarzy Concordii Knurów, którzy niechlubnie spadli właśnie z IV ligi. Teraz co do reszty problemów. Mam dość pytań o Clickersa i dzwonię zaraz do Kułaka – niech coś wreszcie narysuje (o, widzicie – zadzwoniłem i już są efekty, w następnym numerze będzie cała strona Clickersa!). Ale Gustaw oraz Cyryl będą, gdyż lubimy ich surrealistyczne poczucie humoru. Lekko roznegliżowane panienki też będą, bo Randall oraz Frogger mają zdrowe podejście do życia... Skąpo ubrane damy zajmują w tym życiu poczesne miejsce (im bardziej skąpo, tym bardziej poczesne)!

NAGRODA – REAKTYWACJA

Jego Nieustająca Światłość Randall I (nazywany czasem Starszym Bratem Wieczności) postanowił wskrzesić dobry obyczaj przyznawania nagród za najfajniejsze listy. W tym numerze otrzymuje ją (MAX PAYNE 2). NiTRo i Ostatni Knurowianin.

Na listy odpowiada Jacek „Randall" Piekara









Rozwiązania konkursów

CL 06/04 – gry Beyond Divinity:

Krzysztof Borecki – Konin
Radosław Brynda – Warszawa
Mariusz Bula – Tychy
Michał Chrząstek – Warszawa
Jacek Dolin – Warszawa
Krzysztof Drzułyński – Warszawa
Piotr Gąsowicz – Czerwińsk
Danuta Grzybowska-Col – Wyszków
Rafał Halicki – Białystok
Arkadiusz Jaszyński – Warszawa
Bartosz Karpiński – Tuszyn
Łukasz Knopczyński – Poznań
Jolanta Kotowska – Wejherowo
Mirosław Krauze – Dywity
Monika Krzyżanowska – Warszawa
Krzysztof kubiak – Konin
Beata Ładno – Karczew
Krzyszto Łój – Pieńsk
Maciej Maćkowiak – Łódz
Klaudiusz Marciniak – Szczaniec
Tomasz Matczak – Kłodawa
Michał Milczarek – Łódz
Bartłomiej Muszyński – Kielce
Kamil Niebrzydowski – Radom
Michał Nitchoruk – Warszawa
Grażyna Nowak – Konin
Konrad Paluch – Kraków
Witold Pasternak – Skierniewice
Sławomir Pasternak – Sosnowiec
Marcin Radziński – Łomża
Karol Rudnicki – Radom
Urszula Skrzypiec – Piastów
Robert Szczerbicki – Tyczyn
Piotr Szyja – Olkusz
Witold Śmieszek – Gdynia
Piotr Wasik – Zawadzkie
Igor Wołek – Kraków
Krzysztf Wójcik – Radków
Jędrzej Wróblewski – Słupsk
Sebastian Zadroziński – Płock

Zespół redakcyjny:
Piotr Moskal (banita, dawniej red. naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (dział gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (korekta), Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, konkursy SMS) tel. (0-22) 517-02-44.

Reklamacje płyt CD-ROM:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner.

Teksty w numerze:
Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Tomasz Kozieł, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Przemysław Ryk, Maciej Waszkiewicz, Alexander Winciorek.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak,
Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic,
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański,
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski,
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski,
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondecji:
CLICK!, skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA



Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Dział reklamy
Janusz Jędrzejczak (kierownik), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel (0-22) 516-35-17

Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków

ISSN 1509-0558



Click! w Sieci:
e-mail: click@click.pl, www.click.pl

Dobra gra na deszcz i słotę nie jest już kłopotem

99,00 Soldiers: Heroes of World War II
69,00 Soldier of Fortune 2 Gold Edition
119,00 Far Cry
39,90 Medal of Honor Allied Assault
39,90 Battlefield 1942 Classic
129,00 Battlefield: Vietnam
99,00 Call of Duty (PL)
122,90 Counter Strike: Condition Zero
74,90 ZABAWNA CENA Shrek 2 (PL)

19,90 Fighter Pilot
19,90 (nie działa z XP) Future Cop L.A.P.D.
19,90 (nie działa z XP) Nuclear Strike
129,00 Harry Potter i więzień Azkabanu
89,00 Blitzkrieg: Horyzont w ogniu
19,90 Airfix Dogfighter
132,90 Manhunt
119,00 Silent Hill 3 (DVD)
69,00 Schizm II Kameleon

79,00 Airline 69 Powrót do Casablanki (PL) +18
19,90 Populous the Begigning
19,90 Aquarium
99,00 Sacred (PL)
139,00 Hidden & Dangerous 2 (PL)
79,00 Sims Deluxe (zawera grę Sims + Sims Światowe Życie)
19,90 Combat Mission Gold (PL)
79,00 Neverwinter Nights: Hordes of Underdark (PL)
99,90 Świątynia Pierwotnego Zła (PL)

19,90 Madden NFL 99
134,90 Need For Speed Underground
29,90 Pet Soccer (PL)
29,90 Pet Racer (PL)
79,00 Ił 2: Forgotten Battles (PL)
89,00 Colin McRae Rally 04 (PL)
99,00 RTOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator (PL)
19,90 Rayman M (PL)
119,00 Euro 2004 - Portugal

139,00 Shellshock NAM'67
29,90 Air Strike 3D
149,00 Thief: Deadly Shadows
119,00 Splinter Cell: Pandora Tomorrow (PL)
19,90 Worms Blast (PL)
89,00 Singles - flirt up your life (PL)
132,90 Vietcong Purple Haze
139,00 Joint Operations: Typhoon Rising
99,00 Star Wars Knights of The Old Republic (PL)

39,90 Splinter Cell (PL)
39,90 Rainbow Six 3: Raven Shield (PL)
29,90 Throne of Darkness
79,00 Legacy of Kain Defiance

79,00 Sims Abrakadabra (PL)
39,00 Hard Truck 18 Wheels of Steel
49,00 Polanie II
29,29 Emergency 2

dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy

25,00 hip-hop vol. 3
25,00 movies loop's
MAGIX see. hear. feel. create

79,00 **Magix Soundpool 6**
Ponad 5000 sampli. 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover. 5 x CD.

49,90 **Magix Hip Hop Maker**
Uliczna rewolucja na Twoim PC. Freestyle, Eastcoast, Westcoast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu twoich rąk.

99,00 **Magix CD&DVD burnR deLuxe**
Twoje podręczne centrum profesjonalnego „wypalania" własnych płyt CD & DVD.

49,00 **Magix techno maker**
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!
POLSKA INSTRUKCJA

119,00 **Magix Music Maker 2003**
Perfekcyjne utwory, które możesz stworzyć - miksuj płyty audio - dodawaj sekwencje video - zaprezentuj się online - rozsyłaj mailem do znajomych.

kierownice i pady PC

Saitek P120 49,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire"
- dwa cyfrowe spusty
- doczepiany mini-kontroler
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"

Saitek P880 119,00
- sześć standartowych cyfrowych przycisków „fire"
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"
- programowalny przycisk „shift"
- dwa cyfrowe spusty

Kierownica Saitek R220
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowy „wiosełka"
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

169,00

American Conquest (PL) 109,90
Batman Vengeance (PL) 72,90
Battlefield 1942 39,90
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII 79,00
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion) 164,90
Beyond Goog & Evil (PL) ... 119,00
Big Mutha Truckers 79,00
Blitzkrieg (PL) 119,90
Bowling (kręgle) 19,90
Breed 119,00
Call of Duty (PL) 99,00
C&C Generals Zero Hour 79,00
Championship Manager 4 (PL) ... 49,90
Chrome Złota Edycja (PL) 69,90
Colin McRae Rally 3 (PL) 89,90
Comanche 4 34,90
Commandos 3 Destination to Berlin 134,90
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL) 99,00
Dino Crisis 79,00
Disciples II: Bunt Elfów (PL) .. 19,90
Empires: Dawn of the Modern World 164,90
Enter the Matrix 92,90
Etherlords II (PL) 19,90
FIFA 2002 Classic 39,90
Fifa 2004 135,00
Gothic 2 (PL) 92,90
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL) 99,90
Gry karciane 1 25,00
Gry Karciane 1&2 39,00
Gry Karciane 2 25,00
GTA: Vie City 119,00
Half Life Bestseller 49,90
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL) 39,00
Harry Potter Komnata Tajemnic .. 119,00
Harry Potter: Mistrzostwa świata w Quidditchu 109,00
Hidden & Dangerous 2 139,00
Homeworld 2 123,90
Icewind Dale II (PL) 53,90
Indiana Jones and the Emperor's Tomb ... 152,90
Iron Storm 49,90
Jazz jack rabbit 29,90
Judge Dredd: Dredd vs Death 134,90
Kangurek Kao 2 53,90
Lionheart 92,90
Master of Orion 3 49,90
Max Payne 2 The Fall of Max Payne 135,00
Medal of Honor: Allied Assault Deluxe (Medal of Honor Allied Assault + Spearhead +soundtrack) 134,90
Metal Gear Solid 2: Substance (DVD) 159,00
Mój Brat Niedźwiedź (PL) 79,00
NBA 2004 139,00
NHL 2004 139,00
No One Lives Forever: Contract J.A.C.K. 94,90
Piraci z Karaibów (PL) 49,00
Nosferatu (PL) 69,00
Polanie II 49,00
Post Mortem (PL) 74,90
Pinbale i gry zręcznościowe .. 25,00
Piraci Nowego Świata (PL) .. 94,90
Piraci z Karaibów (PL) 49,00
Prince of Persia: Piaski czasu (PL) 119,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL) 19,90
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) .. 59,00
Reah dvd/CD 42,90
Reah+Schizm 59,00
Return to Castle Wolfenstein . 59,00
Runaway a Road to Adventure (PL) 72,90
Settlers IV (PL) 53,90
Schizm (dvd lub 5CD) 42,90
Schizm II Kameleon 79,00
Sims Balanga (PL) 59,00
Sim City 4: Rush Hour 73,90
Sims - Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga) 134,90
Sims zwierzaki (PL) 74,90
Sims Gwiazda 79,00
Sims wakacje (PL) 59,00
Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy ... 165,00
Syberia (PL) 49,00
Taxi Challenge 29,90
Taxi driver 27,90
TOCA Race Driver 49,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness 132,00
Warcaby 49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior . 59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne 99,00
Władca Pierścieni: Wojna o Pierścień 133,90
Worms 3D (PL) 93,90
UFO: Kolejne Starcie (PL) 94,90
Uru: Ages Beyond Myst 99,00

Time Alarm
Program kompleksowo ochrania firmę, dom, mieszkanie, garaż, piwnicę (drzwi, okna), cenne przedmioty oraz przy zastosowaniu dodatkowych czujników ostrzega przed pożarem, dymem, zalaniem i informuje o dzwonieniu do obiektu. O zdarzeniach powiadamia na telefon stacjonarny, komórkowy.
15,00
50% TIME ALARM Obserwacja • Symulacja • Alarm TWOJA firma, dom, garaż, piwnica chronione jak nigdy dotąd!!!

Defender of the Crown(PL) 9,90
Conflict zone 9,90
Opsys PL 9,90
Resurrection 9,90
Megarace 3 PL 14,90
Crime Cities 19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3 . 19,90
Dethkarz 19,90
Home Architekt 3D 4.0 Architekt domów i wnętrz 19,90
Rage of Mages Necromancer . 19,90
RIM - wojna o planetę PL 19,90
Seven Kingdoms II:The Frythian Wars 19,90
World War III PL 19,90

Ambient dub 25,00
Dance 25,00
Future wave 25,00
Hard house electro 25,00
Klimatyczne brzmienia 25,00
Techno power 25,00
Hip hop 1 25,00
Hip hop 2 25,00
Hip hop 1&2 39,00
Hip hop 3 25,00
Minimal techno trance 25,00
Music party system 1 25,00
Music party system 2 25,00
Midi power 14,99

Casanova (PL) 19,90
Cold Zero (PL) 19,90
Dragon Throne (PL) 19,90
Alien Nation 2 (PL) 19,90
Combat Mission Gold (PL) ... 19,90
Trainz 1.4 (PL) 19,90
Dracula 2 (PL) 19,90
Traffic Giant Gold (PL) 19,90
Pizza Connection 2 (PL) 19,90







NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"
Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA
Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888
FAKSUJ: (071) 3537010
PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl
BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.



Wykorzystaj w boju ponad 100 rodzajów pojazdów i uzbrojenia

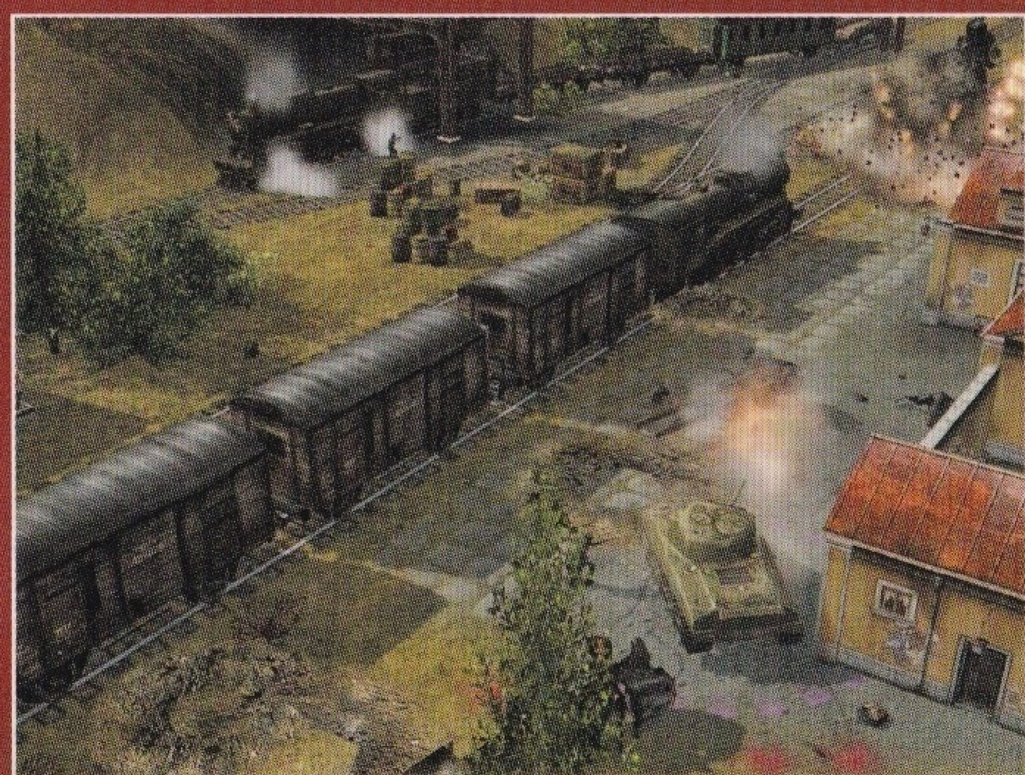
Zobacz w pełni interaktywne środowisko gry, w którym możesz niszczyć praktycznie wszystko!

Przejmij kontrolę nad wybraną jednostką i poprowadź ją przeciwko wrogim wojskom

Sam wybierz swoją taktykę: atakuj otwarcie, walcz z ukrycia, organizuj zasadzki

SOLDIERS™

LUDZIE HONORU

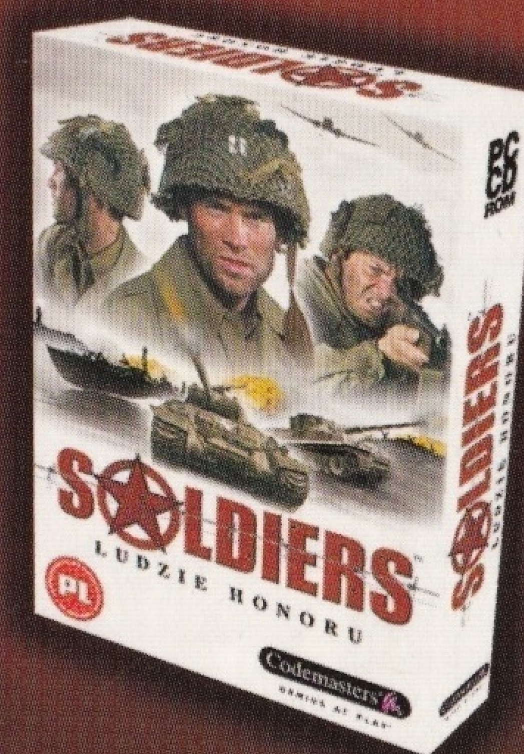






W SPRZEDAŻY OD 22 LIPCA!

- Rewelacyjne połączenie gry akcji w pełnym 3D z emocjonującą strategią w czasie rzeczywistym!
- Ponad 30 zróżnicowanych misji rozgrywanych na wszystkich frontach II wojny światowej.
- W pełni interaktywne środowisko gry. Wszystko może być całkowicie lub częściowo zniszczone!
- Pełna swoboda w doborze taktyki i sposobu ukończenia misji.
- Rozbudowany tryb wieloosobowy poprzez LAN lub Internet.
- Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez firmę CD Projekt.

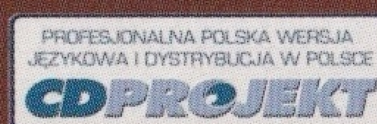












Codemasters®

GENIUS AT PLAY™